

**GAYA INDUSTRIAL DALAM PERANCANGAN
*PANTRY COUNTER DINING***

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memenuhi Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Ino Haryadi

12206241021

**PROGRAM PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Tugas akhir karya seni berjudul *Gaya Industrial dalam Perancangan Pantry Counter Dining* yang disusun oleh Ino Haryadi NIM 12206241021, telah selesai dan disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 25 September 2017

Dosen Pembimbing

Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn

NIP 19700203 200003 2 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Bukan Skripsi yang berjudul *Gaya Industrial dalam Perancangan Pantry Counter Dining* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 2 Oktober 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno S. A, S.Sn, M.Sn	Ketua Penguji		5. Oktober 2017
Drs. Darumoyo Dewojati, M.Sn	Sekretaris Penguji		5. Oktober 2017
Eni Puji Astuti, S.Sn, M.Sn	Penguji Utama		5. Oktober 2017

Yogyakarta, 9. Oktober 2017

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang betanda tangan di bawah ini, saya :

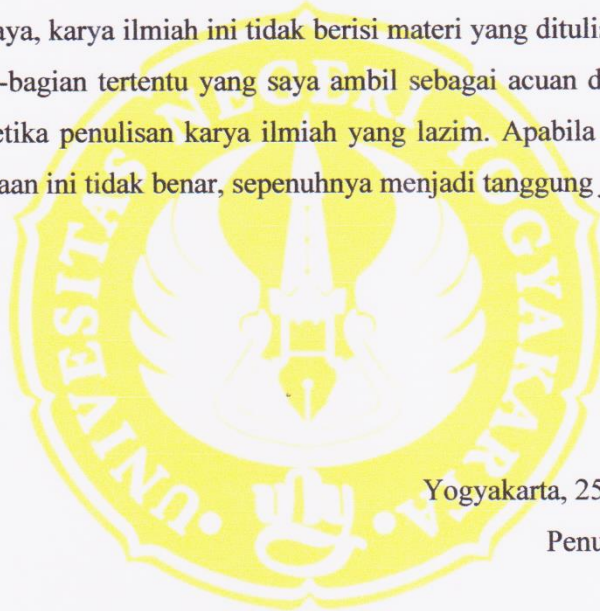
Nama : Ino Haryadi

NIM : 12206241021

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.



Yogyakarta, 25 September 2017

Penulis

Ino Haryadi

NIM. 12206241021

PERSEMBAHAN

Rasa Syukur kepada Allah S.W.T

Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua saya yang selalu mendukung serta mendo'akan, agar saya dapat mewujudkan cita-cita saya, segenap keluarga besar saya, keluarga besar Universitas Negeri Yogyakarta, serta teman-teman saya yang turut berperan memberikan masukan motivasi, semangat, dan do'a.

MOTTO

Setiap berkreasi sepatutnya rekreatif, dan setiap berekreasi alangkah baiknya kreatif.

(Emha Ainun Najib)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayahnya sehingga Tugas Akhir Karya Seni yang saya kerjakan dengan berjudul “*Gaya Industrial dalam Perancangan Pantry Counter Dining*” sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana dapat diselesaikan.

Penyusunan tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari arahan, bimbingan maupun bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu saya sebagai penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor UNY, Prof. Dr. Sutrisna Wibawa M.Pd.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta, Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn.
4. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FBS UNY.
5. Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn yang telah memberikan arahan dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini.
6. Kedua orang tua saya yang senantiasa membiayai serta mendoakan kesuksesan bagi saya.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberi dorongan semangat kepada saya, khususnya kepada saudara Trian Cahyo Utomo S.Pd, yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan karya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir karya seni ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik maupun saran yang membangun. Semoga karya tulis ini dapat memberi manfaat bagi semua orang yang membutuhkan.

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Gaya.....	6
1. Pengertian Gaya	6
2. Gaya Industrial	7
3. Ciri-ciri Gaya Industrial	10
B. Tinjauan Tentang <i>Pantry</i>	12

1. <i>Pantry</i> (Dapur Kering/Dapur Bersih)	12
2. Fungsi <i>Pantry</i>	14
3. <i>Layout Pantry</i>	15
4. Standar Umum Dapur	19
C. Tinjauan Tentang Bar	25
1. Bar	25
2. Pedoman Perancangan <i>Counter Dining</i>	26
D. Tinjauan Tentang Desain	28
1. Desain Interior	28
2. Unsur-Unsur Desain Interior	29
3. Prinsip Desain Interior	29
4. Elemen-Elemen Desain Interior	30
5. Kriteria Desain	30
E. Tinjauan Tentang Perabot	31
1. Prinsip Ilmu Bentuk dalam Mendesain Perabot	32
2. Dekorasi Pada Penampilan Perabot	37

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Eksplorasi	38
1. Identifikasi Sasaran Pengguna <i>Pantry Counter Dining</i>	39
2. Identifikasi <i>Workspace</i> /Aktifitas	40
3. Identifikasi Kebutuhan Fasilitas pada <i>Pantry Counter Dining</i>	41
4. Identifikasi Kualitas <i>Pantry Counter Dining</i> yang Diharapkan	42
5. Identifikasi Pengaplikasian <i>Pantry</i> dalam Ruang	43
6. Identifikasi Material/Bahan Perancangan	43
B. Perancangan	45
1. Ide dan Gagasan	46
2. Penuangan Ide dalam Gambar Dua Dimensional	47
3. Rencana Anggaran Belanja	56
C. Perwujudan	58

1. Proses Pembuatan.....	58
2. Proses Pengawasan.....	64

BAB IV PEMBAHASAN

A. Contoh Penerapan <i>Pantry Counter Dining</i>	65
B. Letak Penerapan Gaya Industrial	67
C. <i>Pantri Counter Dining</i>	67
1. <i>WorkSpace</i>	67
2. Sirkulasi	69
3. <i>Counter</i>	71
4. Almari Atas	73
5. <i>Bar Stool</i>	76

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	78
---------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	80
GLOSARIUM	82
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I	Ruang Keluarga Berkonsep Industrial 9
Gambar II	Rumah Bergaya Industrial 9
Gambar III	<i>Furniture</i> dengan Penerapn Gaya Industrial 10
Gambar IV	<i>Layout The Work Triangle</i> 14
Gambar V	<i>Layout Dapur Single Line</i> 15
Gambar VI	<i>Layout Dapur Double Line</i> atau <i>Galley</i> 16
Gambar VII	<i>Layout Dapur L</i> 17
Gambar VIII	<i>Layout Dapur U</i> 18
Gambar IX	<i>Layout Dapur Peninsula</i> 18
Gambar X	<i>Layout Dapur Island</i> 19
Gambar XI	Ukuran dan Letak Daun Pintu untuk Dapur Ber- pintu 21
Gambar XII	Jarak Antar Bidang Kerja 21
Gambar XIII	Skema Pembagian Tinggi <i>Counter</i> dan Kabinet 22
Gambar XIV	Lebar Jarak Ideal untuk Alur Sirkulasi 23
Gambar XV	Pedoman Ukuran Potongan Samping <i>Counter</i> <i>Dining</i> 27
Gambar XVI	Pedoman Ukuran Tampak Atas <i>Counter Dining</i> ... 27
Gambar XVII	Bagan Metode Penciptaan Karya 38
Gambar XVIII	Alternatif I <i>Layout Pantry Paninsula</i> 47
Gambar XIX	Alternatif II <i>Layout Pantry L</i> 48
Gambar XX	Alternatif I <i>Counter Dining</i> 49
Gambar XXI	Alternatif II <i>Counter Dining</i> 49
Gambar XXII	Alternatif I Almari Atas 51
Gambar XXIII	Alternatif II Almari Atas 51
Gambar XXIV	Alternatif I <i>Bar Stool</i> 53
Gambar XXV	Alternatif II <i>Bar Stool</i> 53
Gambar XXVI	Perspektif <i>Pantry Counter Dining</i> 55

Gambar XXVII	Proses Pengelasan Kerangka	59
Gambar XXVIII	Proses Penhalusan Permukaan Kerangka dari Hasil Pengelasan	59
Gambar XXIX	Kerangka yang Telah Di- <i>epoxy</i>	60
Gambar XXX	Proses Penghalusan Papan Kayu dengan Mesin <i>Planner</i>	61
Gambar XXXI	Proses Pengecatan Kayu dengan Bahan <i>Sanding</i> <i>Sealler</i>	62
Gambar XXXII	Proses Pengecatan Kerangka	63
Gambar XXXIII	Proses Perakitan/Pemasangan Kayu pada Kerangka.....	64
Gambar XXXIV	Penerapan <i>Pantry Counter Dining</i> di Sudut Ruangan Dilihat dari Sisi Depan	65
Gambar XXXV	Penerapan <i>Pantry Counter Dining</i> di Sudut Ruangan Dilihat dari Sisi Samping	66
Gambar XXXVI	<i>Workspace Pantry</i>	68
Gambar XXXVII	Skema Sirkulasi Pengguna <i>Pantry</i> untuk Rumah Tangga	69
Gambar XXXVIII	Skema Sirkulasi Pengguna <i>Pantry</i> untuk Tempat Usaha	70
Gambar XXXIX	<i>Counter</i>	71
Gambar XL	Almari Atas <i>Pantry</i>	74
Gambar XLI	<i>Bar Stool</i>	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Keterangan Simbol pada Gambar XVII dan Gambar XVIII 28
Tabel 2	Contoh Membentuk Perabot (Almari) Melalui Gaya 33
Tabel 3	Contoh Pengelolaan Elemen Kaki pada Pembuatan Almari 34
Tabel 4	Contoh Pengelolaan Elemen Pintu pada Pembuatan Almari 36
Tabel 5	Identifikasi <i>Workspace</i> pada <i>Pantry Counter Dining</i> 40
Tabel 6	Identifikasi Kebutuhan Fasilitas pada <i>Pantry Counter Dining</i> 41
Tabel 7	Identifikasi Kualitas yang Diharapkan 42
Tabel 8	Identifikasi Penggunaan Material/Bahan Konstruksi Utama 44
Tabel 9	Penilaian Desain <i>Counter Dining</i> pada Gambar XX dan Gambar XXI 50
Tabel 10	Penilaian Desain Almari Atas pada Gambar XXII dan Gambar XXIII 52
Tabel 11	Penilaian Desain <i>Bar Stool</i> pada Gambar XXIV dan Gambar XXV 54
Tabel 12	Rencana Anggaran Belanja 56

DARTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Gambar Kerja <i>Layout, Zoning</i> , dan Sirkulasi	87
Lampiran 2	Gambar Kerja <i>Counter</i> Bagian Satu	88
Lampiran 3	Gambar Kerja <i>Counter</i> Bagian Dua	89
Lampiran 4	Gambar Kerja Almari Atas/ <i>Cabinets</i>	90
Lampiran 5	Gambar Kerja <i>Bar Stool</i>	91
Lampiran 6	Gambar Perspektif <i>Counter</i> Sisi Depan	92
Lampiran 7	Gambar Perspektif <i>Counter</i> Sisi Belakang	93
Lampiran 8	Gambar Perspektif Almari Atas <i>Pantry</i>	94
Lampiran 9	Gambar Perspektif <i>Bar Stool</i>	95

GAYA INDUSTRIAL DALAM PERANCANGAN *PANTRY COUNTER DINING*

Oleh

Ino Haryadi
NIM 12206241021

ABSTRAK

Perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial bertujuan untuk menyusun konsep perancangan, mengimplementasikan konsep perancangan dalam bentuk desain, dan mewujudkan desain dalam bentuk karya jadi dengan skala 1:1.

Perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial disusun dengan menggunakan metode penciptaan karya, yang meliputi tiga tahapan. Pertama yaitu tahap eksplorasi mencakup penggalan informasi dari permasalahan dengan melakukan serangkaian analisis. Tahap kedua adalah perancangan yang meliputi proses pengangkatan ide perancangan, membuat desain perancangan dalam bentuk sketsa, gambar kerja dan gambar perspektif. Tahap terakhir yaitu perwujudan yang meliputi proses pembuatan rencana anggaran belanja dan proses pembuatan karya. Di mana proses pembuatan *pantry counter dining* dengan gaya industrial ini meliputi langkah pembuatan kerangka, pengolahan kayu, dan *finishing*. Material utama yang digunakan yakni logam berupa besi *hollow* dan kayu berupa *pallet* jati Belanda serta *waferboard*.

Perancangan ini menghasilkan *pantry counter dining* dengan gaya industrial yang terdiri dari tiga bagian yakni *counter*, almari atas dan *bar stool*. *Pantry counter dining* dibentuk secara simpel layaknya sebuah mini *bar*. Warna alami dan tekstur material kayu pada *pantry counter dining* ditampilkan secara alami untuk memberikan kesan hangat dan *rustic*, semetara penggunaan warna hitam pada keseluruhan rangka dimaksudkan agar *pantry* dapat terlihat elegan, serta agar kerangka dapat terlihat kontras dengan bidang kayu sehingga memberikan kesan *raw*. Perancangan *pantry counter dining* didasarkan pada beberapa aspek yang meliputi aspek fungsional, ergonomi, konstruksi dan keindahan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain, sehingga dapat digunakan dengan aman dan nyaman sebagai kebutuhan rumah tinggal maupun tempat usaha.

Kata kunci : perancangan, industrial, *pantry*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interior memiliki berbagai macam gaya perancangan. Macam-macam gaya tersebut muncul seiring perkembangan zaman, kehidupan sosial, dan teknologi. Beberapa gaya interior yang populer hingga saat ini diantaranya gaya *rustic*, gaya klasik, gaya retro, moderen minimalis, dan gaya kontemporer. Gaya-gaya perancangan tersebut memiliki karakteristik dan keunikan masing-masing.

Dewasa ini muncul gaya yang tergolong baru dalam perkembangan seni menata ruang (interior). Sebagian kalangan menyebutnya dengan istilah gaya industrial. Menurut Suradipa (2015), gaya industrial adalah gaya yang didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat dan desain gaya industrial juga berkuat pada pemilihan material yang apa adanya seperti penerapan dinding batu bata ekspos, lantai beton, serta material yang ada di-*finishing* dengan menonjolkan bentuk dan tekstur alaminya (*unfinsihed*).

Saat ini kita dapat dengan mudah mengidentifikasi tempat-tempat serta *furniture* yang menerapkan gaya industrial. Contoh konkritnya di beberapa kota besar banyak bermunculan cafe, kedai, dan distro yang menggunakan gaya industrial dalam menata interiornya. Sebut saja beberapa deretan distro dan cafe yang berada di Jalan Cendrawasih-Demangan, Sleman, Yogyakarta. Hampir sebagian besar cafe dan distro di lokasi tersebut mengaplikasikan gaya industrial. Hal serupa juga dapat kita jumpai di kawasan Selokan Mataram dan Seturan-Sleman, Yogyakarta. Tidak sedikit dari ruko-ruko di kawasan tersebut menerapkan

gaya industrial. Hal tersebut menunjukkan besarnya animo dan minat masyarakat untuk mengaplikasikan gaya industrial.

Karakter gaya industrial yang unik membuatnya cukup banyak diminati oleh masyarakat global tak terkecuali di Indonesia. Sejalan dengan keadaan tersebut penerapan gaya industrial berimbas pada perkembangan *furniture*. Beberapa diantaranya seperti meja, kursi, lemari, rak-rak penyimpanan barang, bahkan hiasan dinding dan lampu berkembang dengan berbagai macam bentuk dan gaya.

Seperti halnya gaya industrial, saat ini keberadaan *pantry* juga banyak diaplikasikan pada rumah tinggal maupun apartemen. Tak hanya itu, beberapa resto dan kedai kopi juga mengaplikasikan *pantry* di tempat usahanya. Salah satu faktor utama maraknya penggunaan *pantry* yaitu karena dapat mengakomodir banyak fasilitas, seperti tempat guna menyimpan bahan makanan, penyimpanan perabotan dapur seperti piring, gelas, sendok dan alat masak, serta *pantry* juga dapat digunakan sebagai area menyiapkan makanan dan minuman ringan. Sehingga kemampuan tersebut sangat mampu menjawab permasalahan bagi rumah tinggal maupun tempat usaha yang tidak memiliki cukup banyak ruangan atau area oleh karena semakin sempitnya lahan pemukiman yang diakibatkan semakin mahalnya harga tanah.

Hal-hal itulah yang mendorong penulis mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah perumusan Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “GAYA INDUSTRIAL DALAM PERANCANGAN *PANTRY COUNTER DINING*” untuk menempuh gelar strata satu dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa hal yang menjadi permasalahan, diantaranya:

1. Animo masyarakat yang cukup tinggi dalam penerapan gaya industrial.
2. Munculnya perkembangan perabot yang dipengaruhi oleh gaya interior.
3. Penggunaan *pantry* yang cukup banyak dilapisan masyarakat Indonesia.
4. Pentingnya menghadirkan perabot fungsional yang mampu menunjang beragam aktivitas dan fasilitas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka batasan dalam perumusan tugas akhir karya seni ini adalah fokus pada penerapan gaya industrial dalam proses perancangan dan perwujudan *pantry counter dining* yang fungsional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana penerapan gaya industrial dalam perancangan *pantry counter dining*?

Permasalahan tersebut secara operasional dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial?

2. Bagaimana implementasi konsep perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial dalam bentuk desain sketsa, gambar kerja, dan gambar perspektif?
3. Bagaimana perwujudan disain perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial dalam bentuk karya jadi dengan skala 1:1?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perumusan tugas akhir karya seni ini adalah:

1. Menyusun konsep perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial.
2. Mengimplementasikan konsep perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial dalam bentuk desain berupa sketsa, gambar kerja, dan gambar perspektif.
3. Mewujudkan desain perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial dalam bentuk karya jadi dengan skala 1:1.

F. Manfaat

1. Teoritis

Secara teoritis perancangan ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan sumber acuan bagi pembaca untuk mendapatkan informasi mengenai konsep perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial.

2. Praktis

a. Bagi lembaga

Proses perumusan Tugas Akhir Karya Seni ini tidak bisa terlepas dari peran serta lembaga civitas akademika jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dalam menambah perbendaharaan karya seni dalam bidang desain interior. Karya tulis ini diharapkan mampu menjadi perbendaharaan pustaka bagi Universitas Negeri Yogyakarta khususnya program Studi Pendidikan Seni Rupa.

b. Bagi masyarakat

Produk hasil perancangan *pantry counter dining* ini diharapkan dapat menginspirasi dalam penerapan gaya industrial untuk *furniture* fungsional khususnya *pantry*, dan dapat digunakan sebagai kebutuhan bagi rumah tinggal maupun tempat usaha yang memiliki keterbatasan ruang.

c. Bagi perancang

Sebagai bagian dari pengembangan diri terkait eksplorasi konsep dalam perancangan desain interior yang dapat terwujud, sehingga pendalaman dalam bidang kesenian khususnya desain interior menjadi bekal dimasa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Gaya

1. Pengertian Gaya

Menurut Snyder dan Catanese (1994) gaya dalam konteks arsitektur dan interior adalah sifat-sifat bentuk khusus yang terdapat pada suatu proyek yang menciptakan kesan pertama dari suatu bangunan. Sementara itu Wicaksono dan Tisnawati (2014), gaya adalah dasar gagasan atau ide disainer yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan pada area kerja. Sebuah gaya interior akan dibuat menyesuaikan dengan gaya arsitektur bangunan. Hal tersebut menjadi sebuah tuntutan sebagai perwujudan atas prinsip-prinsip desain.

Gaya memiliki peranan penting dalam setiap perancangan sebuah desain. Sejalan dengan pengertian yang dikemukakan pada alinea pertama, gaya interior dapat disimpulkan sebagai acuan atau rambu-rambu yang berisikan tentang prinsip, unsur, serta elemen-elemen yang membentuk sebuah desain. Gaya dalam perancangan interior akan berimbas pada pemilihan material yang akan digunakan dalam proses perancangan. Dengan begitu sebuah gaya akan membuat orang lain dapat menarik kesimpulan terhadap gagasan yang ingin disampaikan oleh disainer.

Seperti yang kita ketahui, saat ini terdapat berbagai gaya yang biasa digunakan dalam setiap perancangan interior. Beberapa diantaranya seperti gaya klasik, moderen, futuristik, combo/elektik, minimalis, dan lain sebagainya. Menurut Cyntia (2016) salah satu gaya interior yang sedang *trend* digunakan saat ini adalah gaya industrial, di mana gaya tersebut sering kita jumpai di cafe, *bar*, resto, kedai,

apartemen maupun hotel di kota-kota besar. Menurutny inti dari gaya industrial adalah *unfinished*, di mana bangunan seolah-olah tampak belum jadi namun sebenarnya keadaan tersebut memang dikehendaki dan menunjukan hal yang sebaliknya.

2. Gaya Industrial

Revolusi industri yang terjadi di Eropa membawa banyak perubahan dalam kehidupan global. Hal itu ditandai dengan semakin banyaknya penemuan-penemuan dalam bidang sains, teknologi, dan konstruksi. Selain itu juga revolusi industri telah berdampak pada dunia arsitektur dan interior. Akhir abad XX arsitektur moderen berkembang secara cepat dalam bentuk aliran/konsep yang kompleks. Tidak seperti pada masa klasik dan tradisional, arsitektur moderen sulit untuk dikelompokkan dalam periode waktu dan tempat kemunculannya, Sumalyo (1997).

Desain gaya industrial memiliki ciri khas yaitu penggunaan material-material olahan industri secara mentah. Bahan-bahan itu umumnya berupa baja beton, plat *stainless steel*, pipa-pipa logam, cermin dan lain-lain. Selain menggunakan logam sebagai *vocal point*, gaya industrial juga dapat menambahkan material kayu. Penambahan material kayu dapat menghadirkan kesan yang hangat pada ruangan, Azkia (2015).

Menurut Suradipa (2015), gaya industrial memiliki ciri khas tersendiri, gaya ini biasanya didisain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat dan desain gaya industrial juga berkuat pada pemilihan material yang apa adanya seperti

penerapan dinding batu bata ekspos, lantai beton, serta material yang ada difinishing dengan menonjolkan bentuk dan tekstur alaminya (*unfinshed*).

Hal senada juga dikemukakan Risa (2014), menurutnya gaya industrial adalah gaya yang memiliki nuansa di dunia industri. Pada awalnya gaya ini muncul karena banyaknya bangunan industri yang terbengkalai. Kemudian bangunan tersebut direnovasi dengan syarat hunian yang layak dan nyaman. Meski terdapat perubahan, karakter asli bangunan tidak dihilangkan. Seperti material yang cenderung kasar misalnya, logam baja dan lantai semen, kemudian material tersebut dibiarkan terekspos untuk menunjukkan karakternya.

Dari beberapa penuturan di atas dapat disimpulkan bahwa gaya industrial adalah gaya yang menerapkan karakter-karakter suasana industri dengan mengaplikasikan bahan-bahan olahan industri seperti baja, besi, plat *stainless steel*, pipa-pipa besi, dan kayu yang di-*finishing* dengan menonjolkan warna, bentuk dan tekstur alaminya.

Saat ini, gaya industrial banyak ditemukan di cafe, kedai, apartemen dan rumah huni karena tampilannya yang simpel namun tetap indah dan moderen. Karakteristik penggunaan warna netral seperti abu-abu, putih, hitam, dan cokelat membuat suasana ruangan tampak elegan. Adapun beberapa contoh interior bergaya industrial adalah sebagai berikut:



Gambar I: **Ruang Keluarga Berkonsep Industrial**
(Sumber: Gani, <http://majalahasri.com>)



Gambar II: **Rumah Bergaya Industrial**
(Sumber: Gani, <http://majalahasri.com>)



Gambar III: Furniture dengan Penerapn Gaya Industrial
(Sumber: Admin, <http://99pallets.com>)

3. Ciri-Ciri Gaya Industrial

Menurut Gani (2015) penerapan gaya industrial menghasilkan tampilan yang *rustic* dan *unfinished*, namu secara keseluruhan gaya ini menjadi terlihat unik dan berbeda. Bangunan bergaya industrial dapat diidentivikasi dengan melihat elemen-elemen berikut:

a. Kabel dan pipa yang diekspos

Salah satu ciri yang sering digunakan pada gaya ini ialah ekspos terhadap benda atau bagian-bagian dalam rumah yang biasanya ditutup, seperti kabel, pipa-pipa atau saluran, dan balok-balok. Kehadiran berbagai unsur tersebut dapat menciptakan kesan *raw* dan *unfinished* yang memang diusung oleh gaya industrial. Selain itu, kehadiran pipa, kabel, atau balok tersebut dapat menjadi aksen tersendiri dan menghadirkan kontras pada keseluruhan warna dalam ruang.

b. Dinding dan lantai

Dinding ruang pada gaya industrial umumnya hadir dalam bentuk bata ekspos atau beton, sementara lantai dapat berupa lantai semen atau kayu. Tampilan dinding dan lantai tersebut jelas dapat menjadi *focal point* atau daya tarik utama dalam ruang.

c. Metal dan kayu

Metal dan kayu merupakan material yang umum digunakan pada gaya ini. Misalnya, meja kayu dengan kaki metal, rangka-rangka metal yang diekspos pada jendela, plafon, atau tangga. Sementara unsur kayu dapat hadir melalui *furniture*, plafon, atau lantai.

d. Warna

Gaya industrial umumnya menggunakan warna-warna hangat dan netral. Warna-warna ini sendiri dapat hadir melalui pilihan material dan *furniture* yang digunakan. Karena material yang biasa digunakan dalam gaya ini ialah metal dan kayu, tak heran warna yang mendominasi ialah, hitam, cokelat, abu-abu, putih, atau gradasi dari warna-warna tersebut.

e. *Furniture* dan aksesoris bernuansa *vintage*

Melengkapi gaya ini ialah *furniture* yang bernuansa *vintage*. *Furniture-furniture* tua dan berumur ini dapat melengkapi kesan industrial yang cenderung *raw*, *rustic*, dan *unfinished*.

B. Tinjauan Tentang *Pantry*

Awal abad XX merupakan awal kemunculan dapur moderen. Dapur moderen dicetuskan pada era industrialisasi di Eropa, agar para wanita dapat menghemat waktu dalam memasak. Seperti yang kita ketahui dapur memiliki fungsi utama sebagai sarana untuk kegiatan masak-memasak. Namun seiring perkembangan zaman dapur tidak hanya sekedar tempat untuk memasak, melainkan juga merupakan sarana bagi keluarga untuk berkumpul dan berinteraksi. Seperti yang dikemukakan oleh Sherwood (1976:333), “*The kitchen of today is often the center of family activity*”.

Perkembangan selanjutnya muncul dapur kering (*pantry*) dan dapur basah. Pengelompokan tersebut didasarkan pada prinsip manajemen dan efisiensi kerja. Menurut Rahmatia dan Dwimirnani (2010) jika dilihat dari fungsi utamanya dapur terbagi menjadi dua, yakni dapur kering (*pantry*) dan dapur basah.

1. *Pantry* (Dapur Kering/Dapur Bersih)

Dapur kering atau biasa dikenal dengan istilah *pantry* merupakan salah satu jenis dapur yang dikelompokkan berdasarkan fungsi utamanya. Istilah *pantry* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “kamar kecil untuk menyimpan barang pecah belah atau makanan kecil” (Rahmatia dan Dwimirnani: 2010:6). Namun di Indonesia, istilah *pantry* sering diartikan sebagai dapur kering.

Perkembangan jaman turut serta mendorong kebutuhan masyarakat menjadi serba praktis, saat ini banyak juga yang memanfaatkan *pantry* sebagai area untuk

makan. *Pantry* yang menyediakan area untuk makan dikenal dengan istilah dapur *dining-in*. Menurut Rahmatia dan Dwimirnani (2010:25)

Yang dimaksud dengan dapur *dining-in* adalah dapur yang menyatukan fasilitas untuk makan (seperti meja makan) di dalam dapur sehingga tidak memerlukan lagi ruang makan khusus. Selain lebih hemat tempat, dapur model *dining-in* ini juga dirasa lebih praktis

Saat ini penempatan *pantry* dapat disatukan dengan ruang keluarga atau ruang makan. Fungsinya yang tak sekedar sebagai dapur, namun *pantry* juga kerap digunakan sebagai sarana berkumpulnya anggota keluarga ketika sarapan atau makan malam. Sehingga keberadaan *pantry* sangat bermanfaat karena selain untuk kegiatan tersebut, *pantry* juga dapat mempermanis ruangan dalam rumah.

Menurut Rahmatia dan Dwimirnani (2010) saat ini terdapat beberapa variasi bentuk *pantry dining-in*, diantaranya adalah:

a. *Counter dining*

Model *pantry* ini bentuk tampilannya menyerupai *counter bar*. Umumnya model *counter bar* memerlukan kursi dengan ketinggian tertentu atau yang dikenal sebagai *bar stool*, tujuannya untuk menyeimbangkan ketinggian mejanya. Model ini sangat banyak digunakan karena dapat menghemat ruangan.

b. *Breakfast nooks*

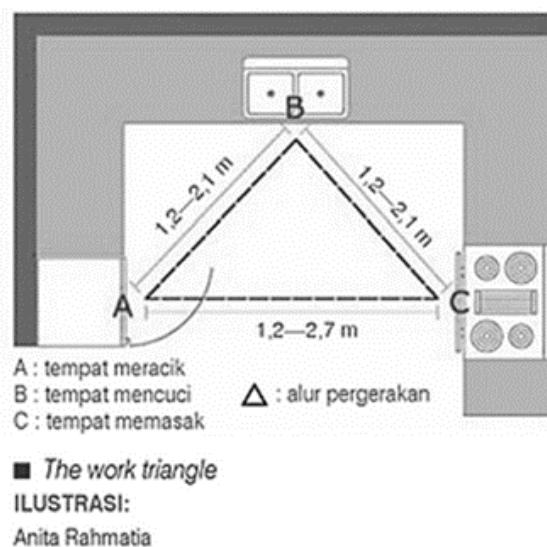
Merupakan istilah yang digunakan untuk meja makan berbentuk sederhana yang dibuat *built-in* (menyatu) pada dinding yang menghadap ke dinding atau jendela.

c. *Dining-in kitchen*

Merupakan varian *pantry* yang menyediakan area makan khusus dalam dapur. Bentuk ini cocok digunakan pada dapur dalam ruangan yang cukup luas.

2. Fungsi *Pantry*

Dewasa ini *pantry* telah banyak digunakan oleh masyarakat, keberadaannya tak sekedar berfungsi sebagai dapur. Akan tetapi *pantry* juga kerap digunakan sebagai sarana berkumpulnya anggota keluarga ketika sarapan atau makan malam. Umumnya *pantry* digunakan sebagai sarana guna menyimpan bahan makanan kering, memasak bahan makanan yang instan, ataupun tempat untuk membuat teh, kopi, maupun minuman segar.



Gambar IV: ***Layout The Work Triangle***
 (Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 26)

Sehingga pada dasarnya *pantry* memiliki fungsi yang sama sebagaimana dapur. Adapun menurut Rahmatia dan Dwimirnani (2010) dapur hakikatnya memiliki tiga fungsi utama yaitu kegiatan mempersiapkan, membersihkan, meracik, serta memasak atau yang lebih dikenal sebagai *the work triangle* yang terbagi dalam tiga zona yaitu: a) *Prep and clean zone*; b) *Mixing zone*; c) *Cooking zone*.

3. *Layout Pantry*

Saat ini *pantry* memiliki beragam bentuk, ragam bentuk ini merupakan proses realisasi dan adaptasi seiring berkembang kebutuhan manusia untuk kegiatan di area dapur. Perkembangan budaya dan teknologi juga mempengaruhi bentuk-bentuk *pantry*. Rahmatia dan Dwimirnani (2010), menyebutkan beberapa bentuk *layout* dapur yang umum dibuat atas dasar ketersediaan lahan dalam setiap rumah serta konsep segi tiga kerja, *layout* dapur juga dapat diterapkan pada *pantry*. *Layout* tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. *Single line*

Dapur *single line* berbentuk garis lurus. Pada dapur ini dapur kotor dan dapur bersih berada dalam satu area. Dapur *single line* memang kurang nyaman digunakan. Namun untuk lahan berukuran sempit, *single line* merupakan pilihan yang tepat. Itulah sebabnya desain dapur ini banyak diaplikasikan pada rumah berukuran mungil atau apartemen.

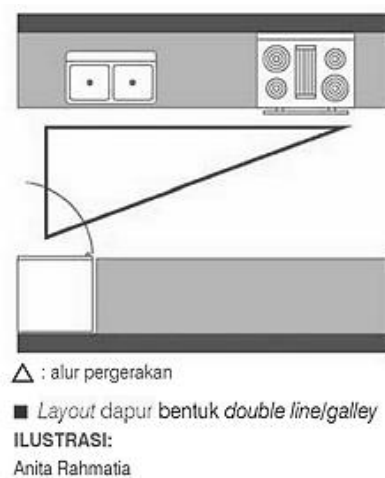


Gambar V: ***Layout Dapur Single Line***
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 26)

b. *Double line* atau *galley*

Dapur ini terdiri atas dua garis lurus dan terdapat alur sirkulasi di tengahnya. Dapur jenis ini menempatkan dapur kotor dan dapur bersih saling bersebrangan.

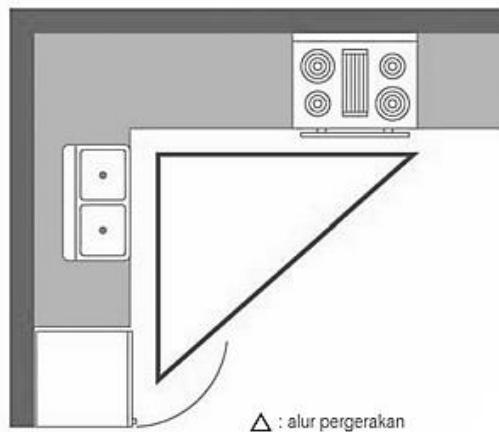
Biasanya ruangan yang memanjang secara tidak langsung akan membentuk dapur semacam ini. Kekurangan dapur bentuk ini adalah kegiatan di dalamnya dapat terganggu oleh lalu-lalang penghuni rumah. Oleh karena itu jarak antar-*counter* harus diperhatikan. Agar orang yang lewat tidak mengganggu orang yang memasak, disarankan jarak antar-*counter* berkisar 120-150 cm.



Gambar VI: **Layout Dapur Double Line atau Galley**
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 27)

c. Model “L”

Model ini biasanya ditempatkan pada ruangan yang terbatas dan biasanya merupakan *open space* yang langsung menyatu dengan ruang lainnya seperti ruang makan tanpa dinding atau sekat, sehingga kerapian dan kebersihan sangat dituntut pada dapur jenis ini. Alur sirkulasi pada dapur L relatif lebih luas dan nyaman. Bentuk dasar siku memungkinkan dapur bersih dan dapur kotor ditempatkan pada dua sisi dinding yang berpotongan (sudut ruangan).

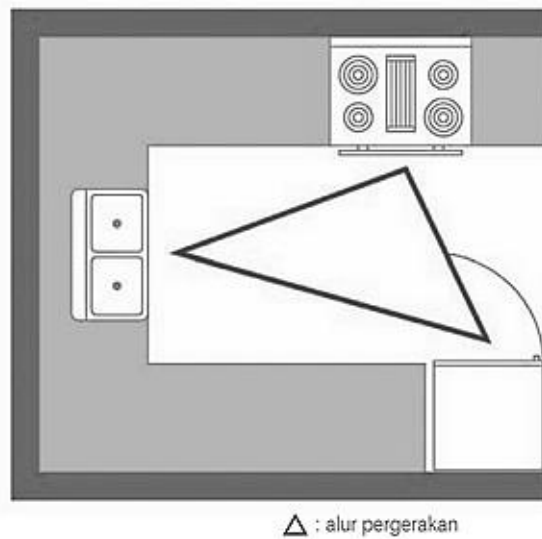


Gambar VII: **Layout Dapur L**
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 29)

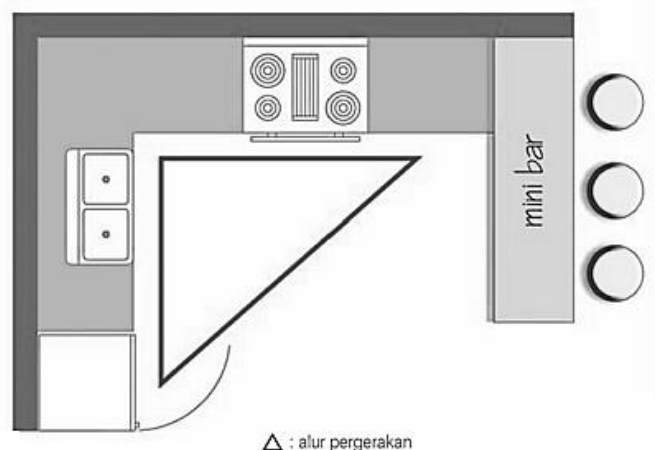
d. Model “U” atau *peninsula*

Dapur bentuk ini juga biasa disebut *ngantong*. Dapur ini membutuhkan ruangan yang relatif lebih luas dibanding kebutuhan ruang untuk dapur *single line*. Dapur U menempati tiga sisi dinding. Sama halnya dengan dapur model galley, jarak antar-*counter* harus diperhatikan sehingga tidak mengganggu aktifitas di dalamnya. Berbeda dengan model *galley* pada bagian tengah dapur ini tidak digunakan sebagai area lalu lalang. Jadi kebutuhan jarak antar-*counter* dapat sedikit lebih kecil dibanding model *galley*.

Dapur model U dapat dimodifikasi menjadi bentuk *peninsula*. Perbedaanya counter dapur kotor dan dapur bersih menempati dua sisi dinding kemudian di sisi ketiga digantikan dengan meja *bar*. Meja *bar* ini bisa sekaligus dimanfaatkan sebagai meja saji dan meja makan. Menurut fungsinya, dapur model *peninsula* dapat dimasukkan kedalam kategori dapur *dining-in*.



Gambar VIII: **Layout Dapur U**
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 29)

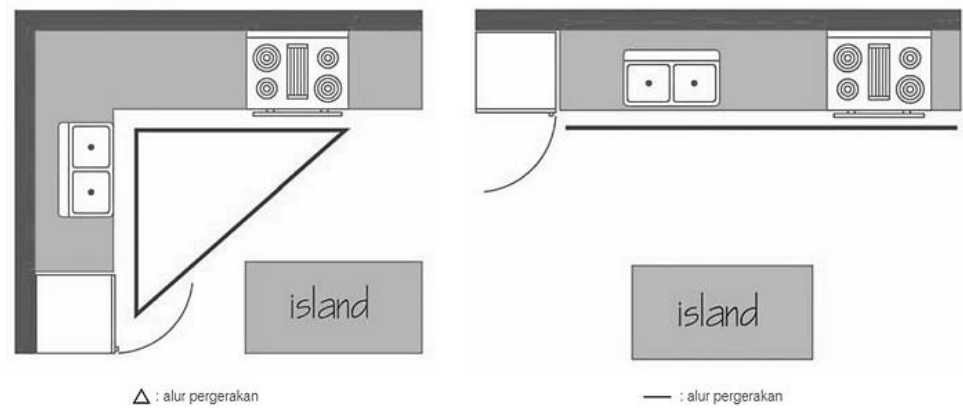


Gambar IX: **Layout Dapur Peninsula**
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 29)

e. Model *island* (pulau)

Pada dasarnya, model dapur ini adalah bentuk L, namun ditambahkan *island* di tengahnya. Bagian *island* berfungsi sebagai tempat makan dan meja saji. Dapur ini cocok diaplikasikan pada ruangan yang cukup luas. Ciri utama dapur ini adalah

terdapat meja di bagian tengah dapur selain sebagai meja saji atau tempat makan meja tersebut juga dapat dialih fungsikan sebagai area memasak.



Gambar X: **Layout Dapur Island**
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 29)

4. Standar Umum Dapur

Dapur memiliki kompleksitas aktivitas yang lebih dibanding ruangan lain dalam sebuah rumah, sehingga memerlukan perhitungan yang cermat dalam proses perancangan. Standar international perancangan dapur sendiri ditetapkan oleh *National Kitcen and Bath Association*. Terdapat begitu banyak patokan dalam perancangan, namun Rahmatia dan Dwiminarni (2010) mengambil beberapa standar umum yang dapat mendukung perancangan dapur minimalis. Standar tersebut antara lain mencakup pembagian area kerja dan penyediaan fasilitas pendukung aktivitas dalam dapur, diantaranya: area persiapan memasak; area memasak; area mencuci/membersihkan; fasilitas penyimpanan; fasilitas penyimpanan basah atau lemari pendingin; fasilitas penanganan sampah dapur;

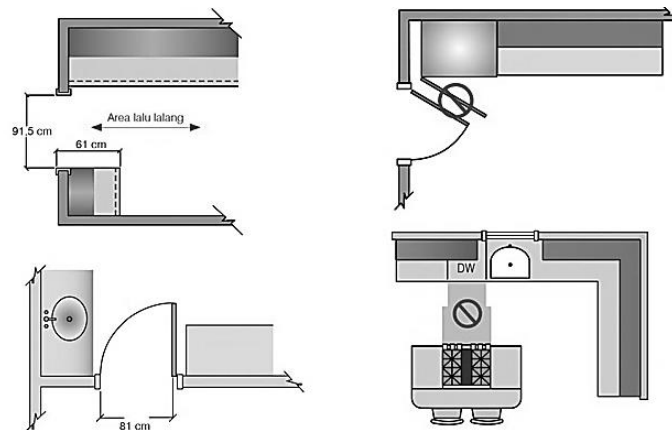
sistem sirkulasi udara; dan pencahayaan. Adapun patokan standar yang digunakan dalam perencanaan dapur maupun *pantry* antara lain:

a. Standar ukuran dapur

Ukuran dapur tidak dapat ditentukan secara global, namun didasarkan pada kondisi ruangan yang tersedia atau akan dibuat. Hal terpenting dalam menentukan ukuran minimal sebuah dapur yaitu dengan memepertimbangkan beberapa patokan yang terbagi kedalam pintu dan akses kedalam dapur dan area sekitarnya, jarak dan pembagian kerja, penempatan bidang kerja, sirkulasi antar bidang kerja, ukuran bidang kerja, serta fasilitas penyimpanan.

b. Akses masuk dan masalah pintu

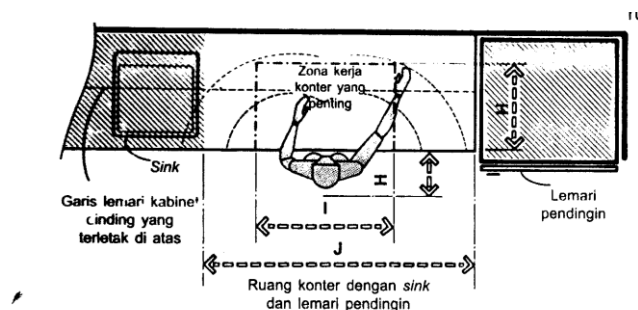
Akses menuju dapur tidak mesti berbentuk pintu, namun setidaknya harus memiliki lebar minimal 80 cm. Jika menghendaki adanya pintu maka lebar pintu yang direkomendasikan adalah 85 cm agar mampu menampung pergerakan pengguna dapur dengan berbagai aktivitasnya maupun perlengkapan yang dibawanya. Atur penempatan pintu agar tidak saling bertabrakan atau menghalangi area kerja saat dibuka. Atur penempatan lemari dan perlengkapan dapur lainnya agar tidak saling berhadapan atau bersilangan.



Gambar XI: Ukuran dan Letak Daun Pintu untuk Dapur Berpintu
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 10)

c. Jarak bidang kerja

Bidang kerja merupakan sebutan untuk area tempat aktivitas dalam dapur. Bidang kerja tersebut dibagi berdasarkan tiga kegiatan utama, yaitu area memasak, area mencuci atau persiapan memasak, dan lemari penyimpanan. Tiga area tersebut membentuk segitiga kerja dengan standar ukuran jarak total (keliling) tidak lebih dari delapan meter dengan panjang kaki segitiga masing masing tidak kurang dari 1,2 meter dan tidak lebih dari 2,7 meter. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah posisi area tidak boleh terhalang oleh sudut bidang kerja lain sehingga tidak membahayakan pengguna ketika sedang beraktivitas.

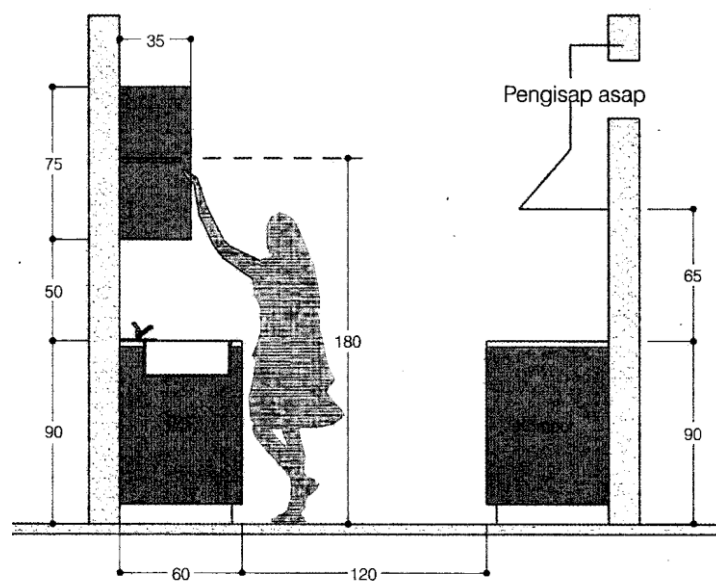


Gambar XII: Jarak Antar Bidang Kerja
(Sumber: Panero dan Zelnik, 2003:159)

d. Ukuran tinggi *counter* dan kabinet

Counter dan kabinet atas adalah fasilitas utama pada dapur. Memperhatikan ukuran ketinggian *counter* dan kabinet atas pada dapur adalah hal penting agar segala aktivitas dalam dapur menjadi nyaman. Ketinggian *counter* dapur sebaiknya antara 85-90 cm, ukuran ini mengacu pada standar dapur yang ditetapkan secara internasional dan kerap dijadikan acuan perancangan oleh desainer. Jarak antara *top counter* dengan kabinet di atasnya berkisar 45-50 cm. Jarak jangkauan maksimal tangan wanita untuk ambalan atas tidak lebih dari 185 cm.

Jarak minimal antar-*counter* 120 cm sehingga dapat dilalui oleh maksimal dua orang dan 100-110 cm untuk satu orang. Lain halnya jika salah satu sisi pintu lemari *counter* dibuka maka jarak minimalnya menjadi 150 cm untuk tetap dapat dilalui dua orang.



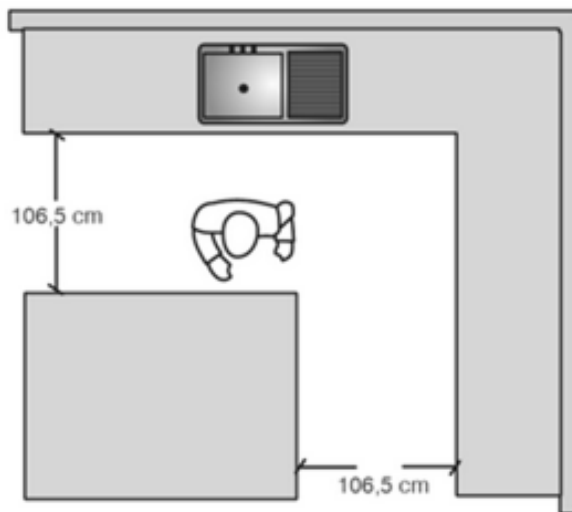
Gambar XIII: Skema Pembagian Tinggi *Counter* dan Kabinet
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 12)

e. Penempatan bidang kerja

Penempatan bidang kerja memerlukan ketelitian dan kecermatan yang tinggi agar tidak menyisakan sudut-sudut ruangan yang terbuang percuma atau bahkan meghalangi aktivitas memasak. Beberapa perlengkapan dapur yang perlu diperhatikan penempatannya antra lain *oven cabinet*, *pantry*, dan lemari pendingin.

f. Sirkulasi

Standar lebar area sirkulasi minimal yang direkomendasikan adalah 100-120 cm. Area sirkulasi yang dimaksud adalah jarak antara meja dapur, lemari, serta perlengkapan pelengkap dapur lainnya. Untuk dapur berbentuk U, area kosong yang disarankan minimal 150 cm merupakan ukuran jarak bidang kerja yang saling berhadapan. Pada dapur bertipe *island*, sediakan jalur sirkulasi di luar area memasak dengan lebar minimal 90 cm.



Gambar XIV: **Lebar Jarak Ideal untuk Alur Sirkulasi**
(Sumber: Anita Rahmatia dan Putri Dwimirnani, 2010: 13)

g. Ukuran bidang kerja

Secara internasional, total area yang dibutuhkan untuk bidang kerja yaitu empat meter, dengan lebar area 60 cm. Bila terdapat *kitchen sink* (bak cucui), usahakan untuk ditempatkan pada tengah-tengah bidang kerja atau persilangan antara area memasak (kompor) dan lemari penyimpanan makanan. Tinggi bak cuci yang sesuai standar sekitar 72-90 cm dengan kedalaman bak cuci maksimal 15 cm.

Di sebelah bak cuci sediakan area untuk persiapan memasak/meracik dengan ukuran panjang 90 cm dan lebar 60 cm serta tambahan area terbuka sebagai jarak peralihan sepanjang 75 cm. Fungsi dari dua bagian tersebut yaitu sebagai meja kerja untuk menyiapkan racikan bumbu dan bahan bahan masakan. Sediakan pula tempat sampah basah dan sampah kering di sekitar area tersebut.

Pada area memasak yang terdapat kompor, beri ruang kosong dengan jarak minimal 30 cm pada satu sisi dan 38 cm pada sisi lainnya. Untuk keamanan pada dapur bertipe *island* atau *peninsula*, tambahkan jarak sekitar 20 cm di belakang kompor. Bila dapur berada pada ruangan yang tertutup yang tidak memiliki ventilasi untuk sirkulasi udara, sebaiknya dapat menggunakan *exhaust fan* atau *coocer hood* yang berfungsi untuk menghisap asap atau panas pada saat memasak.

h. Fasilitas penyimpanan (*storage*)

Standar ukuran fasilitas penyimpanan yang dikelompokkan kedalam tiga kategori berdasarkan ukuran dapur yaitu: a) Dapur berukuran kecil, total area deretan laci dan rak sekitar 35 m²; b) Dapur berukuran sedang, total deretan laci dan rak sekitar 43 m²; c) Dapur berukuran besar, total deretan laci dan rak sekitar 50 m². Dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

Jumlah dan posisi rak, laci, atau kabinet dapat dibuat vertikal maupun horizontal asalkan total luas area tidak berubah dari yang disarankan. Sebaiknya, total area tidak melebihi ketentuan yang telah disesuaikan.

Kebutuhan total area berdasarkan ukuran dapur dapat dihitung dengan cara perhitungan total area seperti yang telah disebutkan sebelumnya, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut: a) Total area dapur kecil sekitar 10 m²; b) Total area dapur sedang sekitar 12 m²; c) Total area dapur besar sekitar 14 m².

Berbagai ukuran standar tersebut dapat diterapkan dalam pembuatan *pantry*. Namun akan disesuaikan kembali dengan fungsinya, mengingat *pantry* tidak memiliki kompleksitas aktivitas serumit dapur basah. Hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran standar untuk fasilitas penyimpanan dan luas area sirkulasi bagi pengguna, panduan pemilihan material yang aman dan nyaman untuk digunakan, serta standar pencahayaan.

C. Tinjauan Tentang *Bar*

1. *Bar*

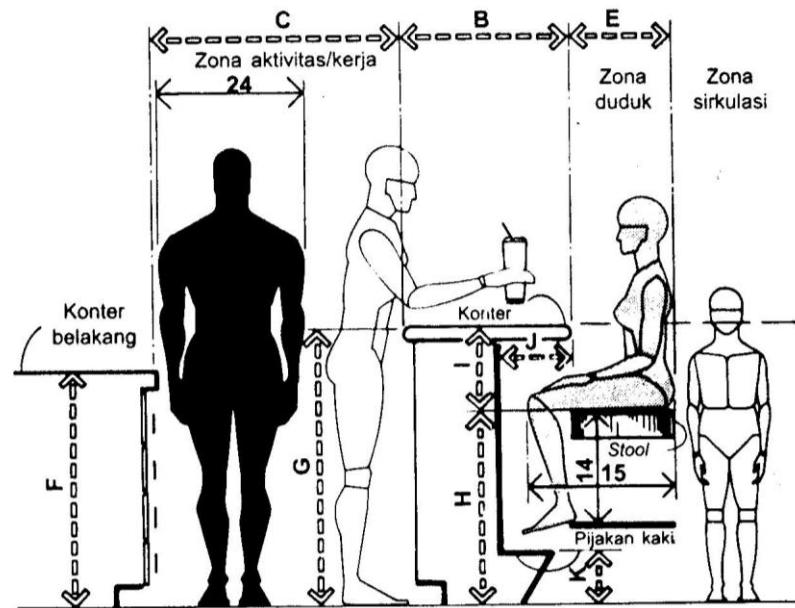
Secara etimologis *bar* berasal dari kata *barrier* atau *barre* yang berarti penghalang/pembatas. Penghalang tersebut terbuat dari lembaran papan kayu yang dibentuk dan diatur sedemikian rupa, sehingga memisahkan tempat kerja *bartender/barista* dengan tempat pembeli (Wiwoho: 2009). Tujuan adanya penghalang tersebut adalah agar pembeli tidak dapat memasuki area *bartender* bekerja. Papan pemisah tersebut kemudian dikenal dengan istilah *bar counter*.

Bar berkembang pesat di Amerika Utara, adapun sebelum itu ditandai dengan peristiwa migrasi orang-orang Eropa ke benua Amerika secara besar-besaran. Mereka membawa keahlian dalam membuat minuman beralkohol yang kemudian mendirikan *tavern*. Tak hanya terdapat pada kedai minuman/cafe saat ini *bar* umum dijumpai di hotel. Kemudian seiring dengan pesatnya perkembangan jaman, kini masyarakat kemudian mengaplikasikan *bar* di dalam rumah tinggalnya dalam bentuk mini *bar*. Mini *bar* biasanya disatukan dalam satu area bersama dapur, baik dalam bentuk dapur kotor maupun *pantry*.

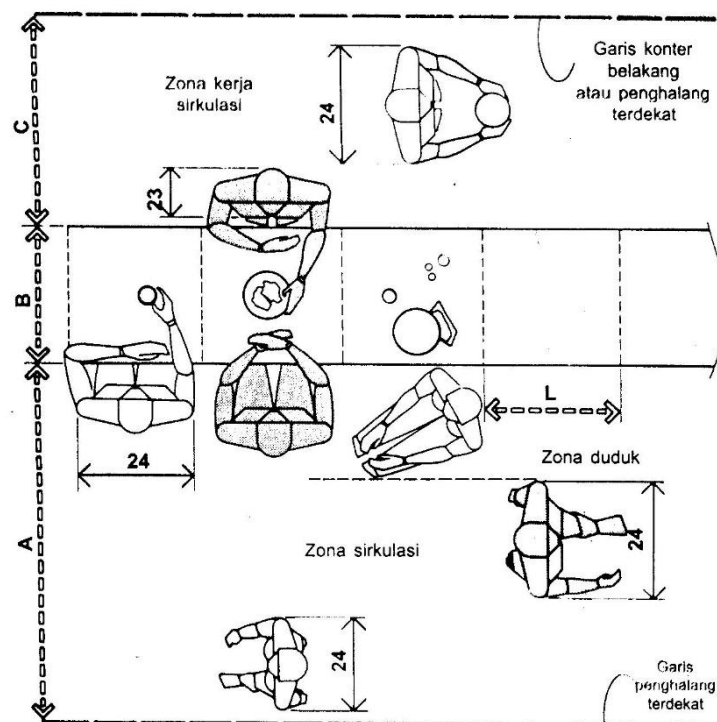
2. Pedoman Perancangan *Counter Dining*

Seperti yang kita ketahui, saat ini *bar* dapat diaplikasikan dalam berbagai area. Selain pada tempat penjualan minuman atau makan, *bar* juga dapat diaplikasikan dalam rumah yang umumnya disatukan dalam dapur atau yang disebut sebagai *counter dining*. Bentuknya yang sederhana memungkinkan kita untuk memaksimalkan ruangan, sehingga kita tidak perlu menambahkan ruang makan khusus dalam rumah terlebih bila rumah kita tidak cukup luas.

Adapun pedoman ukuran yang dapat digunakan tentu mengacu pada standar pedoman perancangan *bar*, namun dalam hal ini kita dapat melakukan penyesuaian-penyesuaian sesuai dengan proyek yang akan dikerjakan. Panero dan Zelnik (2003) memberikan gambaran standar yang dapat digunakan untuk perancangan *counter dining*. Namun demikian standar itu bukan merupakan patokan baku, dalam hal ini perancang dapat melakukan penyesuaian lebih lanjut untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan keinginan.



Gambar XV: **Pedoman Ukuran Potongan Samping *Counter Dining***
(Sumber: Panero dan Zelink, 2003:222)



Gambar XVI: **Pedoman Ukuran Tampak Atas *Counter Dining***
(Sumber: Panero dan Zelink, 2003:222)

Tabel 1: **Keterangan simbol pada gambar XVII dan gambar XVIII**

Simbol	Ukuran (cm)	Simbol	Data Antropometri
A	152,4 - 167,7	14	Tinggi lipatan dalam lutut
B	45,7 - 61	15	Jarak pantat-lutut
C	91,4	23	Ketebalan tubuh maksimal
D	61	24	Rentang tubuh maksimal
E	30,5 - 45,7		
F	88,9 - 91,4		
G	106,7		
H	76,2 - 78,7		
I	27,9 - 30,5		
J	25,4		
K	30,5 - 33,0		

D. Tinjauan Tentang Desain

1. Desain Interior

Mendesain hakikatnya adalah mengatur, menata, dan mengelola unsur-unsur seni rupa menjadi sebuah susunan yang padu. Setiap desain bertujuan menyusun secara teratur bagian demi bagian menjadi satu tatanan yang utuh demi maksud-maksud tertentu. Oleh sebab itu, bagi setiap perancang harus memiliki pemahaman yang baik tentang desain.

Menurut Ching (1996:46) “desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang dalam bangunan”. Hal senada juga dikemukakan oleh Wicaksono dan Tisnawati (2014:5) yang mengatakan bahwa

Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior di dalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung

Oleh sebab itu desain interior dapat disimpulkan sebagai satu ilmu yang mengatur tentang penyusunan dan penataan ruangan agar menjadi lebih estetik, dengan maksud dan tujuan untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis dari ruang interior.

Desain interior merupakan sebuah ilmu yang banyak terikat dengan disiplin ilmu lain diantaranya terkait dengan ilmu konstruksi, arsitektur, seni rupa, seni kriya. Ilmu ini juga terkait dengan teknologi pengondisian ruangan, ventilasi, pencahayaan, air, drainase, serta desain produk.

2. Unsur-Unsur Desain Interior

Secara garis besar unsur-unsur dalam desain interior tentu mengacu pada unsur-unsur seni rupa. Adapun unsur-unsur seni rupa tersebut diantaranya ialah titik, garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang atau gelap-terang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wicaksono dan Tisnawati (2014) terdapat delapan unsur dasar yang ada dalam desain interior yaitu garis, bidang, bentuk, ruang, cahaya, warna, pola, dan texture. Akan tetapi Ching (1996) menyebutkan terdapat lima unsur pembentuk visual yakni *form*, rupa bentuk, warna, tekstur, dan cahaya. Di mana titik, garis, bidang, dan volume adalah unsur dasar pembangunnya.

3. Prinsip Desain Interior

Untuk memenuhi fungsi, estetika, dan kebutuhan, dalam proses desain interior perlu memperhatikan dengan baik pengelolaan unsur-unsur desain itu sendiri. Dalam dunia desain pengelolaan unsur-unsur tersebut patutlah berpedoman

terhadap prinsip desain. Ching (1996) menyebutkan sedikitnya terdapat terdapat tujuh prinsip yang harus dicermati dalam proses perancangan interior, adapun prinsip-prinsip tersebut yaitu proporsi, skala, keseimbangan, keserasian, kesatuan/keragaman, ritme, dan penekanan/penegasan.

Prinsip-prinsip tersebut tidak dimaksudkan sebagai aturan yang kaku, akan tetapi lebih menekankan sebagai pedoman sebagai cara guna memperoleh pola yang jelas. Namun pada akhirnya perancang tetap mempelajari bagaimana cara mempertimbangkan kecocokan suatu pola terhadap fungsi dan manfaat bagi para pemakai ruangan tersebut.

4. Elemen Desain Interior

Seni menata ruang atau interior dibentuk oleh elemen-elemen yang bersifat arsitektur dari struktur pembentuk ruangnya yakni dinding, lantai dan atap. Ching (1996) menyatakan terdapat beberapa elemen dasar yang perlu dicermati bagi setiap perancang, diantaranya yaitu lantai, dinding, atap/plafond, jendela, pintu, tangga, perapian, perabot/*furniture*, pencahayaan, dan aksesoris. Manusia, budaya, dan geografi akan menentukan pengelolaan elemen-elemen tersebut termasuk dalam hal pemilihan material-material yang akan diaplikasikan.

5. Kriteria Desain

Untuk mendapatkan desain yang baik, bagi setiap perancang perlu memperhatikan kriteria-kriteria desain. Kriteria utama untuk menilai sukses

tidaknya sebuah desain interior adalah dengan melihat desain tersebut fungsional atau tidak. Fungsi adalah hal yang paling fundamental dalam sebuah desain.

Ching (1996) menyebutkan empat pokok kriteria desain yang perlu diperhatikan. Pertama fungsi dan tujuan, maksudnya setiap desain harus fungsional sehingga tujuan akhirnya dapat tercapai. Kedua, sebuah desain harus menunjukkan faedah, jujur, dan ekonomis dalam pemilihan dan penggunaan material. Ketiga, desain harus indah dipandang mata, hal ini berkaitan dengan bentuk dan gaya. Keempat, desain harus memproyeksikan suatu citra dan menawarkan keakraban yang membawa pesan kepada orang yang menggunakan dan mengalaminya.

E. Tinjauan Tentang Perabot

Sebagai sarana penunjang aktivitas, perabot merupakan salah satu bagian elemen interior. Perabot menjadi perantara antara arsitektur dan manusianya, yang memungkinkan sebuah ruangan dapat dihuni. Oleh sebab itu berkaitan dengan mendesain, pemilihan dan pengaturan tata letak perabot dalam sebuah ruangan adalah bagian dari tugas utama desain interior (Ching: 1996).

Perabot dapat terbuat dari material kayu, rotan, metal, atau plastik. Setiap material mempunyai kekuatan dan kelemahan yang harus dipahami sebagai modal guna menentukan desain atau konstruksi, agar perabot tersebut mampu digunakan dengan baik. Setiap material juga memiliki karakter yang akan mempengaruhi proses pembuatan dan *finishing* perabot tersebut.

1. Prinsip Ilmu Bentuk dalam Mendesain Prabot

“Dalam mendesain sebuah perabot, perancang perlu memperhatikan tritunggal ilmu bentuk yakni fungsi, konstruksi, dan proporsi ” (Kristanto, 1993:2).

a. Fungsi

Fungsi menjadi dasar untuk memperlancar aktivitas. Setiap perabot tentu memiliki fungsinya masing-masing, untuk tercapai fungsi yang baik perlu memperhatikan norma-norma berikut: 1) Norma tubuh manusia, setiap ukuran perabot harus didasarkan pada ukuran tubuh manusia; 2) Norma penanganan, maksudnya ketika perabot itu digunakan harus bersifat praktis atau tidak menyulitkan saat digunakan; 3) Norma benda, contohnya dalam pembuatan rak penyimpanan, ukuran rak perlu disesuaikan dengan ukuran benda yang akan disimpan dalam rak tersebut; 4) Norma industri, setiap ukuran dalam perabot harus disesuaikan dengan ukuran standar industri; 5) Pemanfaatan ruang, dimaksudkan untuk memperhatikan ukuran-ukuran benda agar ruang pakai dapat digunakan secara maksimal sehingga perabot tidak terlalu banyak memakan area dalam ruangan.

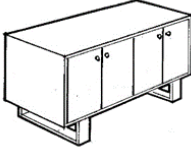
b. Konstruksi

Konstruksi mempengaruhi kekuatan perabot serta mempengaruhi penampilan perabot. Pengelolaan material yang baik disertai dengan penentuan struktur, sambungan dan bahan perekat antar bidang dapat menghasilkan kualitas perabot yang kuat. Konstruksi juga berpengaruh terhadap bentuk perabot. Tiga bagian dasar yang terpengaruh oleh konstruksi menurut Kristanto (1993:17) yaitu: 1) Gaya perabot; 2) Konstruksi kaki; 3) Konstruksi pintu.

1) Gaya perabot

Gaya dalam konteks ini, merupakan penguatan terhadap bentuk struktur perabot. Terdapat empat gaya perabot berdasarkan konstruksi pembuatannya diantaranya yaitu gaya papan, gaya rangka, gaya tiang (kaki), dan gaya kubus.

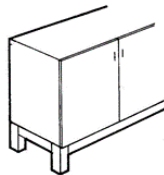
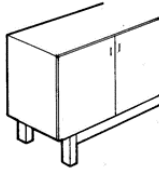
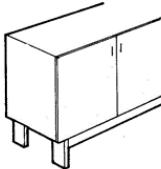
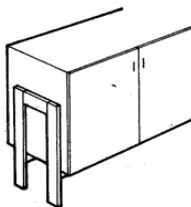
Tabel 2: Contoh membentuk perabot (almari) melalui gaya

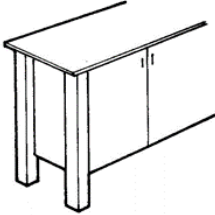
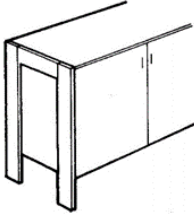
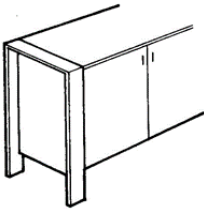
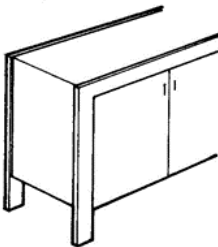
Istilah	Contoh Tampilan	Keterangan
Gaya Papan		Bentuk didominasi oleh kolom papan
Gaya Rangka		Struktur rangka nampak pada bagian luar perabot
Gaya Tiang (kaki)		Penonjolan kaki yang dipasang dari atas sampai bawah
Gaya Kubus		Bentuk kubus menjadi warna utama dari perabot

2) Konstruksi kaki

Konstruksi kaki terbagi menjadi tiga yakni konstruksi kaki kerangka bawah, konstruksi kaki kerangka samping, dan konstruksi kerangka muka. Tabel tiga akan memberikan gambaran contoh pengelolaan elemen kaki pada perabot almari.

Tabel 3: Contoh pengelolaan elemen kaki pada pembuatan almari

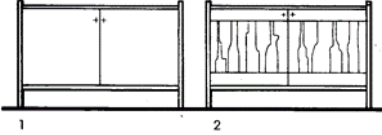

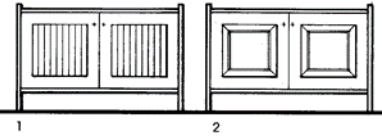
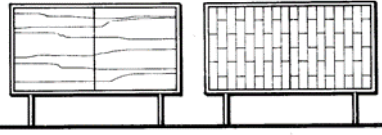
1 Konstruksi kaki kerangka bawah		
	Contoh Tampilan	Keterangan
		Kaki rata dengan penampang samping almari
		Kaki sedikit menjorok ke bagian dalam sisi samping almari
		Kaki persegi panjang dengan bagian lebar pada sisi samping almari yang sedikit menjorok kedalam.
2 Konstruksi kaki kerangka samping		
	Contoh Tampilan	Keterangan
		Kaki kerang persegi dengan sisi lebar pada penampang samping almari yang dipasang diluar kotak almari

		Kaki tiang yang nampak dari atas hingga bawah pada penampang samping almari
		Kaki kerang model U yang dipasang keluar pada bagian sisi samping penampang almari
		Kaki kerangka model U dengan sisi lebar dibagian muka almari yang di pasang pada penampang samping almari
3	Konstruksi kaki kerangka muka	
	Contoh Tampilan	Keterangan
		Kaki kerangka model U dengan sisi lebar dibagian muka almari yang dipasang pada penampang muka almari

3) Konstruksi pintu

Pada penentuan bagian penampang depan atau pintu, terdapat beberapa pilihan konstruksi yang dapat digunakan diantaranya kostruksi papan masif, konstruksi penil bergaris, konstruksi rangka, dan konstruksi papan lembaran dengan pelapis finir. Tabel empat akan menunjukkan gambaran beberapa contoh pengelolaan konstruksi pintu.

Tabel 4: Contoh pengelolaan elemen pintu pada pembuatan almari

Istilah	Contoh Tampilan	Keterangan
Konstruksi papan masif		1. Kalam tersembunyi 2. Kalam sebagai bingkai
Konstruksi panel bergaris		1. Panel bergaris tegak 2. Panel bergaris dengan bingkai
Konstruksi rangka		1. Dengan panel bergaris 2. Dengan panel bersponing
Konstruksi papan dengan pelapis finir		1. Finir horizontal 2. Finir vertikal

c. Proporsi

Dalam konteks perancangan perabot, proporsi adalah perbandingan ukuran perabot terhadap subyek pengguna. Kristanto (1993) menyebutkan dua konsep proporsi yang dapat digunakan oleh perancang dalam mendesain perabot yaitu sistem modular (Le Courbusier) dan sistem potongan kaca (Leonardo da Vinci). Sistem modular merupakan pembagian ukuran yang ada pada tubuh manusia

sebagai dasar penentuan ukuran perabot dan ruangan. Sedangkan sistem potongan kencana merupakan pembagian yang ada pada alam (tumbuh-tumbuhan dan sebagainya) yang digunakan sebagai dasar pembagian ukuran.

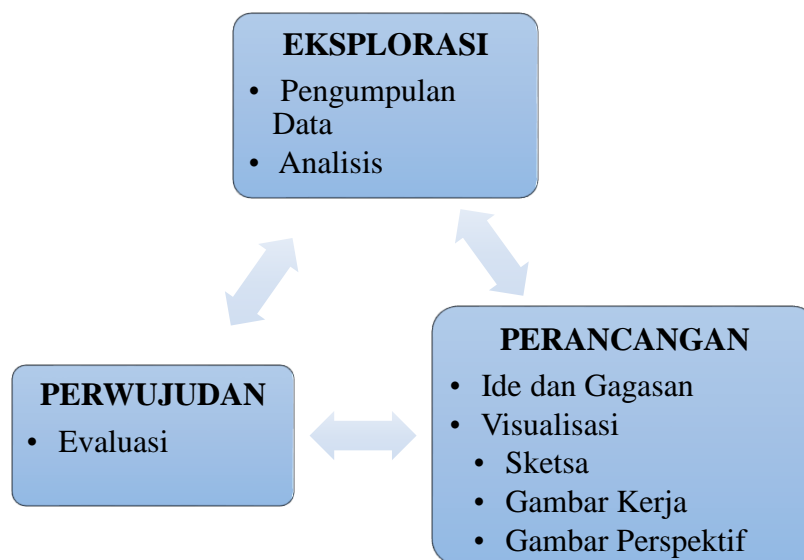
2. Dekorasi Pada Penampilan Perabot

Dekorasi dalam perabot tentu menyesuaikan dengan gaya interior pada sebuah ruang, tujuannya guna mencapai kesatuan pada prinsip desain. Menurut Kristanto (1993) mendekor sebuah perabot yang baik adalah dengan menonjolkan bagian-bagian, menonjolkan bentuk, serta membuat bentuk-bentuk stilir sederhana. Lebih lanjut dapat dimulai melalui berbagai aspek seperti dekor dengan penguatan keindahan konstruksi, dengan penambahan pola, dengan permainan warna, penambahan aksesoris, penggunaan material, serta permainan profil/ukiran.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

Secara metodologis proses penciptaan karya dapat melalui tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007:329). Dengan demikian, tugas akhir karya seni dengan judul Gaya Industrial dalam Perancangan *Pantry Counter Dining* dapat dijelaskan melalui bagan berikut:



Gambar XVII: **Bagan Metode Penciptaan Karya**
(Sumber: Gustami, 2007:333)

A. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan aktivitas pengumpulan informasi-informasi yang berkaitan dalam proses perancangan sebuah proyek, guna memahami sifat dari setiap permasalahan proyek yang akan dihadapi. Proses pengumpulan data dapat dilakukan melalui studi literatur seperti buku, jurnal, dan sumber lain seperti internet, maupun program acara tv yang mengulas bidang desain. Data yang terkumpul dapat berupa teori maupun gambar berkenaan dengan gaya industrial dan

perancangan *pantry*. Selain itu juga pengumpulan data dapat dilakukan dengan studi lapangan, yaitu dengan mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan dengan desain interior dan perancangan. Proses pengumpulan data ini juga berguna untuk mengembangkan ide dan gagasan dalam proses desain.

Adapun setelah tahap pengumpulan data selesai, barulah memulai langkah analisa terhadap permasalahan yang mengemuka. Proses analisis mencakup pemetaan masalah dan penyelesaiannya. Melakukan identifikasi-identifikasi awal, guna mengembangkan hipotesis terhadap kemungkinan penyelesaian masalah yang dihadapi. Untuk itu, dalam konteks perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial maka penulis melakukan serangkaian analisis sebagai berikut:

1. Identifikasi Sasaran Pengguna *Pantry Counter Dining*

Analisis terhadap pengguna bertujuan untuk melihat kebermanfaatan dan menentukan market dalam pembuatan produk. Seperti yang kita ketahui, *pantry* kini banyak diaplikasikan oleh masyarakat guna menunjang aktivitas kehidupannya. Penulis menyimpulkan bahwa sasaran yang paling memungkinkan menjadi pengguna *pantry* adalah masyarakat yang berkategori keluarga kecil serta tempat usaha kecil. Keluarga kecil umumnya menempati rumah dengan luas bangunan yang tidak cukup besar, oleh karena itu keberadaan *pantry* diperlukan guna mengatasi keterbatasan ruang karena *pantry* mampu menunjang beberapa fasilitas dan aktifitas. Sementara itu maksud tempat usaha menunjukan pada pelaku usaha seperti mini cafe dan kedai. Di mana cafe, *coffee shop*, maupun kedai saat ini sedang

menjadi *trend* usaha waralaba yang berkembang pesat di kota-kota besar. Oleh karenanya tempat usaha seperti itu dapat menjadi pangsa pasar pengguna *pantry*.

2. Identifikasi *Workspace*

Setiap *pantry* memiliki *workspace* yang beragam, keberadaan *workspace* di dalamnya tentu menyesuaikan pada kebutuhan yang diinginkan. Sejalan dengan paparan definisi *pantry* pada kajian teori, maka penulis membagi kebutuhan zona kedalam dua sifat kepentingan, yakni: a) *Space* yang bersifat mendasar; b) *Space* yang bersifat kondisional. Adapun hasil analisisnya dapat dilihat dalam tabel lima.

Tabel 5: **Idetifikasi *Workspace* Pada *Pantry Counter Dining***

Aktifitas	Urgensi	Ket:  Mendasar  Kondisional
<i>Prep & Clean</i>		
<i>Mixing</i>		
<i>Cooking</i>		
<i>Dining</i>		
<i>Storage</i>		

Prep and clean, *mixing*, dan *cooking* merupakan aktifitas dasar yang terdapat dalam dapur. Akan tetapi sifat *pantry* yang tidak menunjang aktifitas masak berat maka keberadaan *cooking space* dapat dikesampingkan dalam hal ini menjadi kebutuhan yang bersifat kondisional. Sementara itu sejalan dengan definisi *pantry* yang berarti tempat guna menyimpan barang pecah belah, maka *storage space* menjadi kebutuhan dasar pada *pantry*. Di samping itu guna memenuhi konsep perancangan *pantry counter dining*, maka *dining space* menjadi kebutuhan yang bersifat mendasar.

3. Identifikasi Kebutuhan Fasilitas Pada *Pantry Counter Dining*

Guna menunjang aktifitas kerja dalam *pantry* maka keberadaan peralatan dapur menjadi fasilitas penunjang. Sejalan dengan aktifitas kerja yang bersifat ringan dalam *pantry*, maka peralatan-peralatan dapur dapat dipilih menjadi dua sifat kepentingan, yakni: a) Peralatan yang bersifat mendasar; b) Peralatan yang bersifat kondisional.

Tabel 6: Identifikasi Kebutuhan Fasilitas Pada *Pantry Counter Dining*

Fasilitas	Urgensi	Ket:  Mendasar  Kondisional
Kompor		
<i>Oven</i>		
<i>Sink</i>		
<i>Cooker Hood</i>		
<i>Refrigerator</i>		

Sink dan *refrigerator* menjadi peralatan dasar yang dibutuhkan guna menunjang aktifitas mencuci dan menyimpan bahan makanan. Sementara itu mengingat aktivitas kerja dalam *pantry* yang bersifat ringan, maka peralatan seperti kompor, *oven*, dan *cooker hood* menjadi bersifat kondisional. Maksud dari peralatan kondisional adalah peralatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dari setiap perancangan yang diinginkan, artinya peralatan tersebut dapat disediakan maupun ditiadakan sesuai dengan kondisi dan keinginan dengan melihat berbagai pertimbangan yang ada pada setiap proyek.

4. Identifikasi Kualitas *Pantry Counter Dining* yang Diharapkan

Untuk dapat diterima oleh khalayak luas sebagai produk market, maka *pantry counter dining* bergaya industrial perlu diwujudkan dengan harapan memiliki

kualitas yang baik dalam setiap segmennya. Adapun rumusan analisis terhadap kualitas yang diharapkan dalam setiap segmen *pantry* dapat dilihat dalam tabel tujuh.

Tabel 7: **Identifikasi Kualitas yang Diharapkan**

Segi	Harapan
Pemakaian	Fleksibel, mudah digunakan, dan aman
Perawatan	Mudah dibersihkan
Konstruksi dan Bahan	Kuat serta tahan terhadap suhu lembab
Ekonomi	Terjangkau
Gaya	Industrial
Citra/Pesan	Simpel dan elegan

Untuk segi pemakaian, perancangan *pantry* diharapkan fleksibel. Fleksibel yang dimaksud adalah *pantry* dapat diangkut dengan mudah jika hendak dipindahkan. Selain itu *pantry* perlu dirancang dengan baik sehingga aktifitas kerja oleh penggunaanya dapat mudah dilakukan serta aman. Pada segi perawatan, *pantry* perlu dirancang agar dapat mudah dibersihkan, mengingat *pantry* dituntut untuk tetap terlihat bersih. Kemudian *pantry* harus terlihat kuat dan tahan terhadap suhu lembab mengingat terdapatnya *clean space*, oleh karenanya pemilihan material/bahan konstruksi perlu diperhatikan dengan baik. Sementara itu untuk tahap perwujudannya, *pantry* perlu dipertimbangkan agar tetap ekonomis. Sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya dapat dijangkau oleh kalangan masyarakat menengah keatas saja, melainkan juga sebaliknya. Sementara itu pada segi pemilihan gaya, tentu melihat pada *trend* yang berkembang dimasyarakat. Di mana saat ini gaya industrial menjadi salah satu gaya yang sedang diminati oleh sebagian

kalangan. Sementara itu untuk segi citra pesan yang akan didapat oleh pengguna, *pantry* perlu dirancang agar terlihat simpel, dan elegan.




5. Identifikasi Pengaplikasian *Pantry* pada Ruangan

Analisis ini berguna untuk menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam proses penentuan ukuran *pantry*, serta pertimbangan kemungkinan penempatan *pantry* dalam ruangan tertentu. Berkenaan dengan hal tersebut maka *pantry* perlu dirancang agar dapat ditempatkan dalam ruangan yang cukup sempit maupun ruangan luas, oleh karenanya proporsi *pantry* perlu dipertimbangkan dengan baik. Selain itu *pantry* juga perlu dirancang agar dapat ditempatkan menyatu dalam dapur kotor maupun dalam ruang keluarga. Penempatan *pantry* dalam ruang keluarga adalah sebagai solusi bagi rumah yang tidak menyediakan ruang makan khusus (meja makan), sehingga keberadaan *pantry counter dining* dapat menggantikannya tanpa memakan banyak *space* dalam ruangan tersebut.

6. Identifikasi Material/Bahan Perancangan

Untuk menerapkan gaya industrial, maka penulis memilih material dari kayu dan logam yang akan digunakan pada proses perancangan *pantry counter dining* sebagai material utama yang akan diolah. Adapun jenis material-materialnya dapat dilihat dalam tabel delapan.

Tabel 8: Identifikasi Penggunaan Material/Bahan Konstruksi Utama

Keperluan	Material	Jenis/ Nama	Gambar	Kelebihan	Kekurangan
Konstruksi	Kayu	<i>Pallet</i> Jati Belanda (<i>Pine Wood</i>)		Memiliki kualitas tekstur yang baik; Ringan; Mudah dalam proses pengolahan	Harga relatif lebih mahal
		<i>Waferboard</i>		Memiliki kualitas yang lebih baik daripada <i>polywood</i> sejenis.	Harga relatif lebih mahal dari <i>polywood</i> sejenis.
	Logam	Besi Hollow		Harga relatif lebih murah dari <i>stainless steel</i>	Mudah berkarat (perlu penanganan khusus)

Untuk material kayu yang akan digunakan penulis memilih jenis kayu solid dan kayu olahan, untuk kayu solid menggunakan *pallet* jati Belanda sedangkan kayu olahan menggunakan *waferboard*. *Pallet* jati Belanda merupakan kayu pinus yang digunakan sebagai alas kontener. Setelah proses bongkar muat barang selesai, kayu *pallet* menjadi limbah yang kemudian diperjualbelikan. Kualitas serat kayu

yang eksotis dan bobot kayu yang ringan, membuat limbah kayu ini banyak dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan *furniture*. Sedangkan *waferboard* merupakan kayu olahan yang terbuat dari limbah pecahan kayu pinus. Jika dibandingkan dengan jenis *polywood* lain, *waferboard* lebih tahan terhadap suhu lembab sebab lapisan kayunya tidak terbuat dari serbuk kayu melainkan dari pecahan-pecahan kayu yang dipres. Kedua jenis kayu ini tidak diproduksi oleh industri kayu lokal, oleh sebab itu harga jual kayu ini menjadi relatif lebih mahal karena harus diimpor dari luar negeri.

Sementara itu untuk material logam, penulis memilih menggunakan jenis besi *hollow* dengan ukuran yang bervariasi. Jenis besi tersebut dapat dengan mudah kita beli di toko-toko besi dengan harga jual yang cukup terjangkau. Besi *hollow* umum digunakan sebagai bahan konstruksi *furniture*. Sehingga jika *furniture* diperjual belikan, harganya menjadi lebih ekonomis. Sedangkan guna mengatasi kekurangan dari besi yang mudah berkarat, maka besi perlu mendapat penanganan khusus. Penanganan itu dilakukan dengan melakukan penyemprotan *epoxy* sebelum besi tersebut dicat.

B. Perancangan

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan perolehan poin-poin penting pada proses analisa. Hasil analisa kemudian dirumuskan dalam bentuk visualisasi ide dan gagasan berupa sketsa alternatif. Setelah ditetapkan pilihan desain terbaik, maka akan diteruskan dalam gambar kerja, hingga diteruskan pada proses pembuatan gambar perspektif. Pada tahap ini, penuangan ide kreatif dalam bentuk sketsa-

sketsa dilakukan dengan pertimbangan dengan mengacu pada kriteria desain yang baik. Pada konteks perancangan ini, aspek-aspek fundamental yang perlu diperhatikan diantaranya fungsi, bentuk/gaya, citra/pesan, ekonomi, dan ergonomi.

1. Ide dan Gagasan

Sejalan dengan pembahasan yang terkandung dalam kajian teori, pemilihan gaya industrial menjadi dasar penuangan ide. Untuk mewujudkannya ke dalam perancangan *pantry counter dining*, hal pertama yang dilakukan adalah memahami perihal karakteristik gaya tersebut. Berdasarkan penuturan sumber, maka ide yang akan dibangun adalah menghadirkan sebuah *pantry* dengan penguatan karakter industri. Caranya dengan menonjolkan struktur konstruksi pada tampilan desain, penguatan konstruksi dilakukan dengan pengolahan material kayu dan logam sebagai identitas utama sebuah desain industrial. Material konstruksi ditampilkan secara jujur dengan menonjolkan tekstur alaminya. Desain dibuat secara simpel dengan penerapan unsur garis lurus dan bidang geometris, sebagai bagian dari dekorasi. Adapun *counter dining* merupakan bentuk fisik yang digunakan sebagai pedoman perancangan. Dengan demikian harapan akhir dari penuangan ide adalah membangun gagasan untuk mewujudkan sebuah *pantry*, dimana pengguna merasa seperti berada dalam sebuah mini *bar* dengan nuansa industrial yang terlihat *raw* dan elegan.

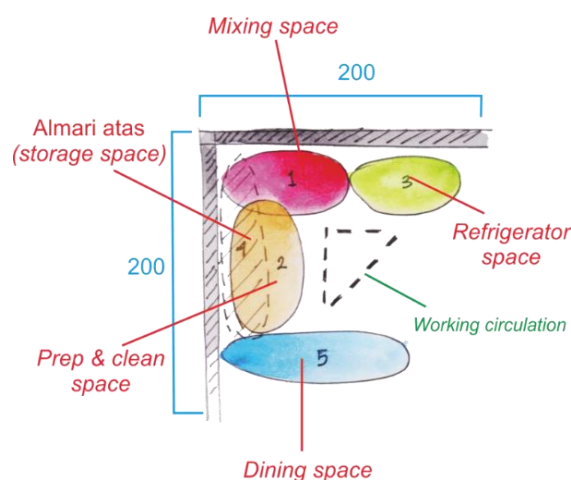
2. Penuangan Ide dalam Gambar Dua Dimensional

Langkah ini dirumuskan melalui visualisasi bentuk dengan membuat sketsa-sketsa alternatif. Sketsa-sketsa desain dibuat berdasarkan ide dan gagasan serta memperhatikan poin-poin penting yang terkandung dalam tahap eksplorasi. Dari beberapa sketsa yang dibuat kemudian diambil desain terbaik melalui berbagai pertimbangan aspek seperti fungsi, bentuk/gaya, citra/pesan, ergonomi, dan atau tingkat ke-ekonomisannya. Lalu sketsa yang terpilih diteruskan dalam gambar kerja, dan gambar perspektif.

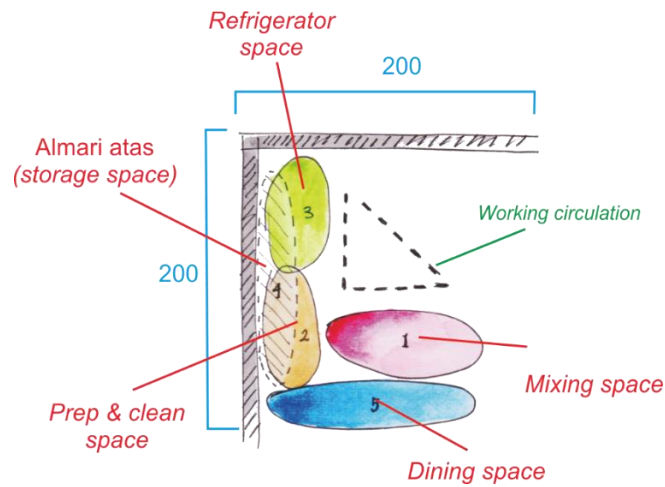
a. Sketsa Alternatif

1) *Layout pantry*

Penentuan *layout* adalah langkah pertama yang mendasari proses perancangan *pantry*, *layout pantry* hakikatnya merupakan penentuan zona aktivitas/*workspace* yang terdapat dalam dapur atau *pantry*. Berdasarkan tujuan konsep perancangan *pantry counter dining*, maka penulis membuat dua alternatif sketsa *layout pantry* yakni, *layout peninsula* dan *layout L*. Adapun hasil rumusan sketsanya dapat dilihat dalam gambar XVIII dan gambar XIX berikut.



Gambar XVIII: Alternatif I *Layout Pantry Paninsula*

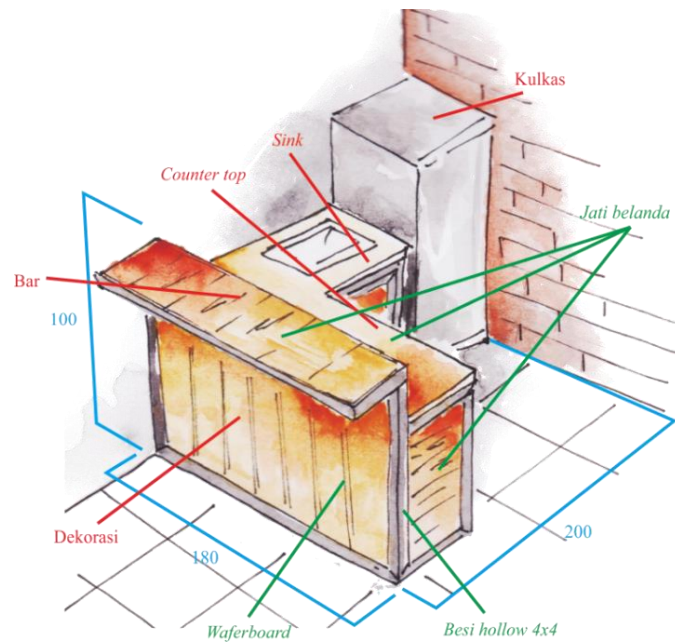
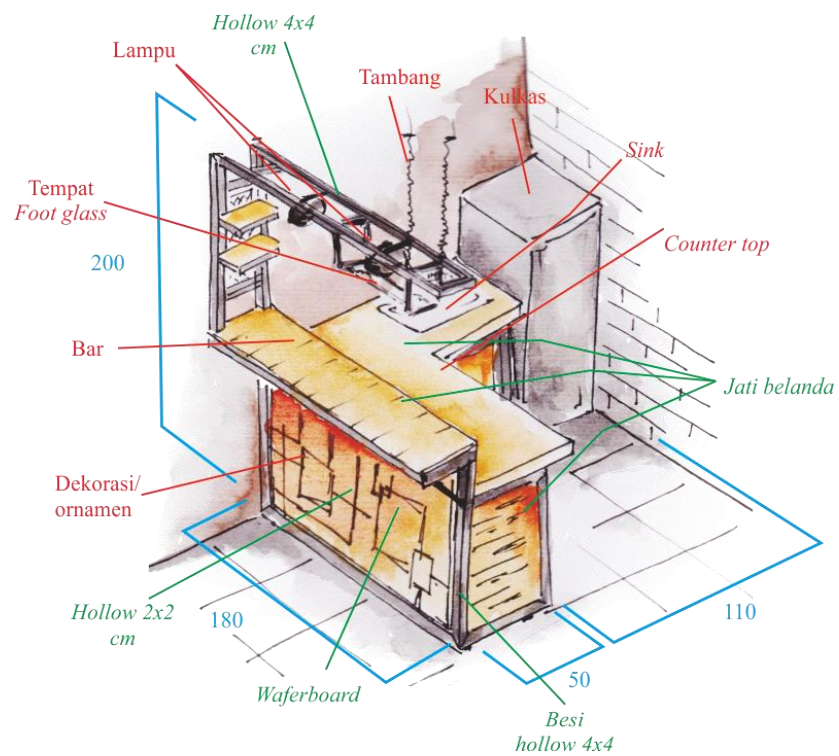


Gambar XIX: **Alternatif II Layout Pantry L**

Sejalan dengan ide dan gagasan yang beruasha mewujudkan sebuah *pantry* dengan tampilan layaknya sebuah mini bar, maka *layout* yang paling tepat untuk dipilih adalah gambar XIX. *Dining space* dan *mixing space* pada gambar XIX menunjukkan letak yang saling berhadapan, dengan demikian orang yang melakukan aktivitas meracik tidak membelakangi orang yang sedang makan. Keadaan tersebut menunjukan peristiwa yang sama dalam sebuah *bar*. Dengan keadaan tersebut maka interaksi pengguna *pantry* dapat menjadi lebih intim. Selain itu, sirkulasi kerja dalam gambar XIX terasa lebih luas dari pada gambar XVIII, dengan demikian pengguna akan dapat leluasa bekerja.

2) Perabot

Setelah menentukan *layout* maka proses sketsa perabot dapat dilakukan. Sejalan dengan hasil analisa maka untuk menjamin kemudahan proses pengangkutan dan pemasangan, *pantry* perlu didesain dengan memisahkan beberapa bagian. Adapun bagian tersebut diantaranya *counter*, almari atas, dan *bar stool*.

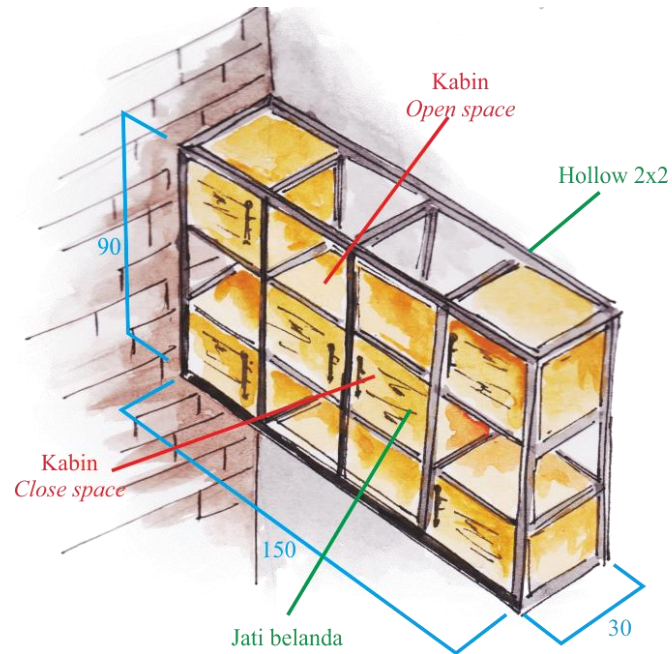
a) *Counter dining*Gambar XX: Alternatif I *Counter Dining*Gambar XXI: Alternatif II *Counter Dining*

Tabel 9: **Penilaian Desain *Counter Dining* Pada Gambar XX dan Gambar XXI**

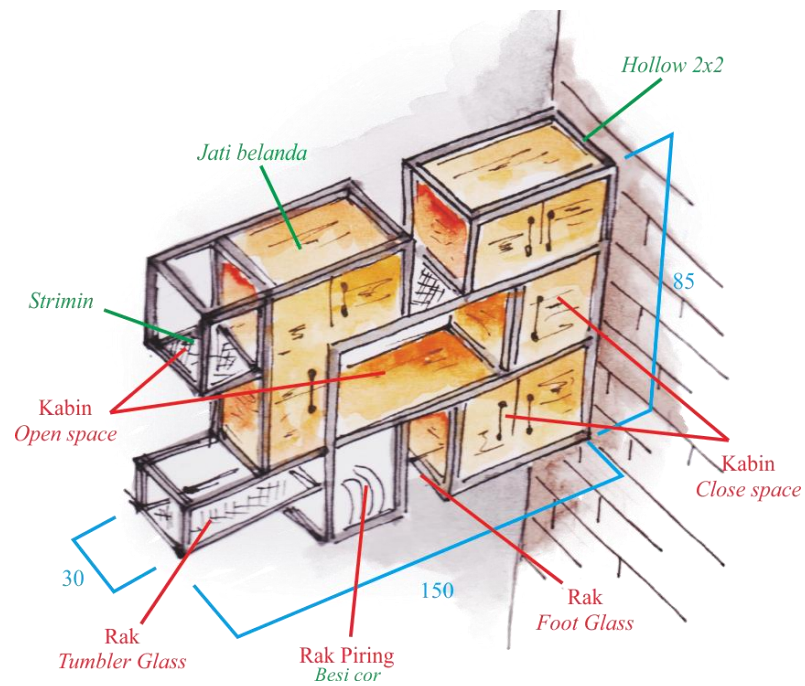
Kriteria Desain	Fungsional	Bentuk/ Gaya	Citra & Pesan	Ekonomis	Ter- pilih
Alternatif I	-	-	-	√	-
Alternatif II	√	√	√	-	√

Dilihat dari fungsinya Gambar XXI mempunyai nilai fungsi yang lebih banyak, terlebih dengan adanya *roof* pada bagian *bar*. Selain berfungsi sebagai bagian dari dekorasi, adanya *roof* tersebut juga dapat difungsikan sebagai tempat penyimpanan aksesoris dan *foot glass*. Dari segi bentuk dan gaya Gambar XXI memiliki tampilan yang menarik, yakni terdapat bentuk seperti *roof* pada bagian *bar*. Selain itu tampilan muka *counter* pada gambar XXI memiliki dekorasi yang lebih kompleks dan tidak terkesan monoton. Gambar XXI juga lebih menunjukkan gaya industrial dengan nuansa *vintage*, sementara pada gambar XX cenderung minimalis. Sementara itu dari segi citra dan pesan, tampilan pada gambar XXI lebih memberikan kesan yang simpel dan elegan. Meskipun secara penilaian ekonomi relatif lebih mahal dari gambar XX, namun pada aspek lainnya gambar XXI lebih banyak memiliki keunggulan.

Atas Pertimbangan tersebut maka gambar XXI menjadi desain yang terpilih. Desain yang terpilih akan ditinjau lanjut pada proses penentuan ukuran detail dalam gambar kerja, dan dilanjutkan dengan pembuatan gambar perspektifnya.

b) Almari atas *pantry*

Gambar XXII: Alternatif I Almari Atas

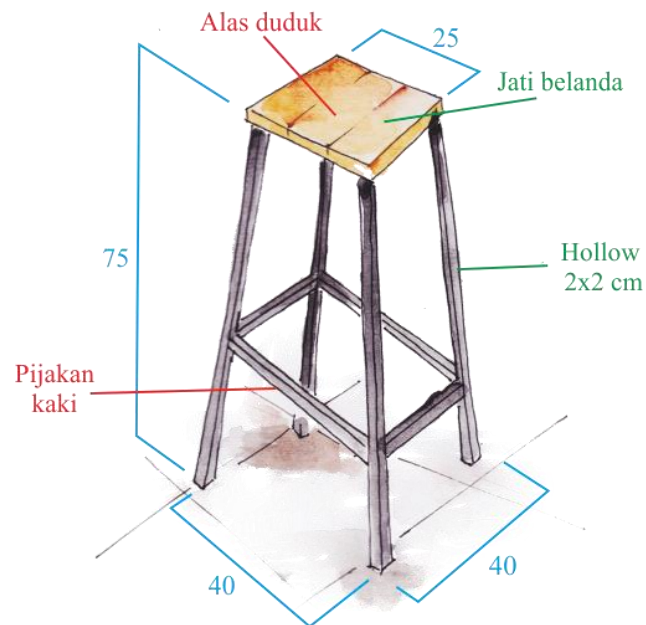
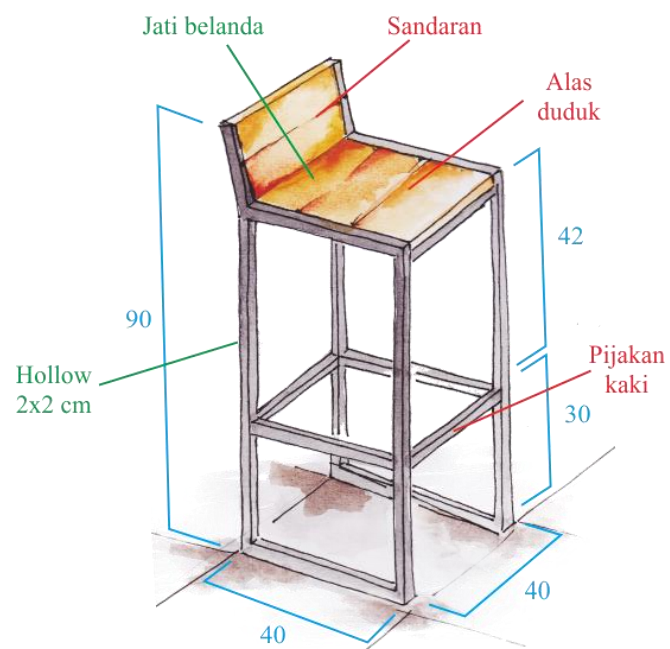


Gambar XXIII: Alternatif II Almari Atas

Tabel 10: **Penilaian Desain Almari Atas Pada Gambar XXII dan Gambar XXIII**

Kriteria Desain	Fungsional	Bentuk/ Gaya	Citra & Pesan	Ekonomis	Ter- pilih
Alternatif I	-	√	-	√	-
Alternatif II	√	√	√	√	√

Untuk desain almari atas *pantry*, Gambar XXIII memiliki nilai fungsi yang lebih bervariasi. Di mana pada gambar XXII hanya berupa kabin-kabin yang sifat fungsinya masih universal, sementara pada gambar XXIII fungsi selain fungsi universal juga terdapat kabin yang fungsinya spesifik seperti adanya rak piring, rak *tumbler glass*, dan rak *foot glass*. Secara bentuk dan gaya baik gambar XXII dan gambar XXIII sama-sama menunjukkan gaya industrial, di mana konstruksi masing-masing desain mengekspose material konstruksi sehingga terlihat *raw* dan *rustic*. Pada segi citra dan pesan susunan pola pada gambar XXIII lebih menarik. Meskipun keduanya menerapkan tipe kabin *open space* dan *close space* namun pada gambar XXIII bentuk almari seolah-olah terlihat tidak utuh, sehingga memiliki tampilan yang lebih menarik. Sementara itu pada segi ekonomi, desain dan material yang digunakannya relatif ekonomis, sebab tidak memerlukan banyak bahan *finishing* lain. Pertimbangan kriteria tersebut maka desain pada gambar XXIII terpilih untuk ditindak lanjuti karena unggul dari setiap segi dibandingkan dengan desain pada gambar XXII.

c) *Bar stool*Gambar XXIV: Alternatif I *Bar Stool*Gambar XXV: Alternatif II *Bar Stool*Tabel 11: Penilaian Desain *Bar Stool* Pada Gambar XXIV dan Gambar XXV

Kriteria Desain	Fungsional	Bentuk/ Gaya	Citra & Pesan	Ekonomis	Ergonomi	Terpilih
Alternatif I	✓	-	✓	✓	-	-
Alternatif II	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Desain pada gambar XXIV dan pada gambar XXV memiliki nilai fungsional yang sama yakni sebagai penunjang kegiatan dining pada *pantry counter dining*. Meskipun kedua desain menampilkan gaya industrial, namun secara bentuknya desain pada gambar XXV lebih serasi ketika diterapkan pada desain *counter* yang telah dipilih. Dari segi citra dan pesan secara visual desain gambar XXIV dan gambar XXV sama-sama menampilkan kekuatan konstruksi sebagai bagian dari estetika. Pada ergonominya, gambar XXV lebih nyaman digunakan dengan adanya sandaran. Sandaran tersebut dibuat agar dapat menopang bagian *lumber*/pinggang dengan sudut kemiringan 97° . Terlebih lagi, luas alas duduk pada gambar XXV dirasa lebih mampu mengakomodasi kegiatan *dining* menjadi lebih nyaman. Sementara itu seperti halnya desain almari atas, desain dan material yang digunakan pada desain *bar stool* relatif ekonomis, sebab tidak memerlukan banyak menggunakan bahan *finishing* lain. Atas dasar pertimbangan kriteria tersebut maka desain pada gambar XXV terpilih untuk ditindak lanjuti karena unggul dari segi bentuk dan ergonominya dibandingkan dengan desain pada gambar XXIV.

b. Gambar kerja

Langkah ini berupa pembuatan gambar dengan ukuran detail dari alternatif desain yang sudah terpilih. Proses gambar dilakukan menggunakan program komputer yaitu *AutoCAD*. Setiap ukuran, dipertimbangkan berdasarkan aspek

ergonomi dan antropometri dengan standar ukuran yang tercantum pada kajian teori. Adapun gambar-gambar kerja yang telah dibuat dapat dilihat pada lembar lampiran.

c. Gambar perspektif

Untuk menindak lanjuti langkah pembuatan gambar kerja, maka dibuatlah gambar perspektif. Gambar perspektif dibuat dengan menggunakan program komputer yakni *3Dmax*. Adapun hasil *rendering* yang telah dibuat dapat dilihat pada gambar XXVI.



Gambar XXVI: **Perspektif *Pantry Counter Dining***

Gambar XXVI menunjukkan perspektif *pantry counter dining* yang terdiri dari *counter*, almari atas, dan *bar stool*. Gambar perspektif ini dapat menunjukkan detail tampilan secara menyeluruh yang lebih realistis. Adapun detail tiap-tiap bagian yang

digunakan untuk memberi gambaran pada proses perwujudan dapat dilihat pada lembar lampiran.

3. Rencana Anggaran Belanja

Sebelum melangkah pada tahap perwujudan, rancangan anggaran perlu disusun sebagai gambaran besarnya biaya yang diperlukan untuk membuat *pantry counter dining* bergaya industrial yang terdiri dari *counter*, almari atas dan *bar stool*. Biaya yang direncanakan mencakup keseluruhan kebutuhan material yang diperlukan dan ongkos pembuatan atau biaya operasional. Adapun hasil perencanaannya dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Tabel 12: **Rencana Anggaran Belanja**

BA-HAN	NAMA BARANG	HARGA	KEBUTUHAN	JUMLAH
Logam	Besi <i>Hollow</i> 40x40x12 mm	Rp 12.000 /meter	60 meter	Rp 720.000
	Besi <i>Hollow</i> 20x20x12 mm	Rp 5.800 /meter	54 meter	Rp 313.200
	Besi <i>Hollow</i> 20x20x14 mm	Rp 8.200 /meter	12 meter	Rp 98.400
	Besi Siku 40x40x3 mm	Rp 13.350 /meter	0,3 meter	Rp 4.005
	Besi Beton Esser 8 mm	Rp 3.850 /meter	4 meter	Rp 15.400
	Plat strip 3 mm	Rp 18.600 /meter	9 meter	Rp 167.400
	Plat lubang	Rp 171.500 /meter ²	1,2 meter ²	Rp 205.800
Kayu	Pallet Jati Belanda 120x10x2 cm	Rp 7.250 /batang	100 batang	Rp 725.000
	Balok Jati Belanda 240x12x4 cm	Rp 42.500 /batang	4 batang	Rp 170.000
	<i>Waferboard</i>	Rp 95.500 /meter ²	1,75 meter ²	Rp 167.125

Aksesoris	<i>Sink</i>	Rp 385.000 /buah	1 buah	Rp 385.000
	<i>Cup Lampu & Fiting</i>	Rp 21.000 /buah	2 buah	Rp 42.000
	<i>Bohlam Edison</i>	Rp 45.000 /buah	2 buah	Rp 90.000
	<i>Engsel</i>	Rp 8.300 /buah	6 buah	Rp 49.800
	<i>Engsel Sendok</i>	Rp 7.600 /buah	8 buah	Rp 60.800
	<i>Handle Almari</i>	Rp 6.750 /buah	8 buah	Rp 54.000
	<i>Karet 2x2 cm</i>	Rp 1.000 /buah	18 buah	Rp 18.000
	<i>Tambang</i>	Rp 5.000 /meter	4 meter	Rp 20.000
	<i>Span Skrup</i>	Rp 20.000 /buah	2 buah	Rp 40.000
	<i>Baut</i>	Rp 400 /buah	85 buah	Rp 34.000
	<i>Kabel</i>	Rp 4.500 /meter	8 meter	Rp 36.000
	<i>Steker on-off</i>	Rp 15.000 buah	1 buah	Rp 15.000
	<i>Steker</i>	Rp 5.000 buah	1 buah	Rp 5.000
	<i>Stopkontak tempel</i>	Rp 25.000 buah	1 buah	Rp 25.000
Cat	<i>Penta Epoxy (gray)</i>	Rp 68.000 /kg	1 kg	Rp 68.000
	<i>Penta Gloss (black doft)</i>	Rp 80.000 /kg	1 kg	Rp 80.000
	<i>Sanding Sealer</i>	Rp 65.000 /kg	1 kg	Rp 65.000
	<i>Tinner Super ND</i>	Rp 14.500 /liter	6 liter	Rp 87.000
Opra-sional	<i>Las</i>			Rp 2.000.000
	<i>Kayu & Finishing</i>			Rp 1.500.000
TOTAL BIAYA BELANJA & OPRASIONAL				Rp 7.260.930
Disain		15%		Rp 1.089.140
Laba		30%		Rp 2.178.279
Harga Jual				Rp 10.528.349

Tabel 12 tersebut merinci berbagai kebutuhan bahan serta akumulasi biaya yang diperlukan untuk membuat *pantry counter dining* dengan gaya industrial. Dari tabel tersebut dapat diketahui total biaya belanja bahan dan oprasional sebesar Rp 7.260.930,- . Sementara itu harga jual produk secara keseluruhan yang dimungkinkan untuk keperluan komersial sebesar Rp 10.528.349,- , harga tersebut diperoleh dengan nilai tambah desain sebesar 15% dan laba sebesar 30% dari total biaya belanja dan oprasional.

C. Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan *pantry counter dining* dengan gaya industrial ini dilakukan oleh pengrajin, sementara itu selama proses pengerjaan tugas perancang adalah melakukan fungsi pengawasan agar hasil pengerjaan dapat sesuai dengan desain.

1. Proses Pembuatan

Proses pembuatan *pantry counter dining* ini meliputi beberapa tahap pengerjaan. Proses pembuatannya meliputi pembuatan konstruksi/kerangka, pengolahan kayu serta pemasangannya, dan terakhir adalah *finishing*.

a. Pembuatan kerangka

Pembuatan konstruksi dimulai dengan pemotongan material besi. Besi *hollow* dipotong sesuai skema yang terdapat dalam gambar kerja. Besi yang sudah dipotong kemudian dirakit dengan teknik pengelasan untuk membentuk kerangka *counter*, almari atas, dan *bar stool*. Proses pengelasan perlu dilakukan dengan seksama sehingga tidak terjadi kesalahan. Kerangka yang sudah terbentuk

kemudian digrinda, proses ini bertujuan guna menghaluskan permukaan pada area sambungan antar besi dari hasil pengelasan.



Gambar XXVII: Proses Pengelasan Kerangka



Gambar XXVIII: Proses Penhalusan Permukaan Kerangka dari Hasil Pengelasan

Setelah itu seluruh permukaan kerangka perlu diampelas untuk menghilangkan karat pada permukaan besi sekaligus menghaluskan permukaannya. Setelah itu

masing-masing kerangka/konstruksi perlu dicat dasar, proses pengecatan dasar dimulai dengan penyemprotan *epoxy*.



Gambar XXIX: **Kerangka yang Telah Di-*epoxy***

Cat dasar *epoxy* bertujuan untuk mencegah timbulnya celah pada permukaan besi yang menyebabkan air masuk pada pori-pori besi dan membuat besi mudah berkarat. Proses penyemprotan *epoxy* juga perlu dilakukan dengan seksama agar hasilnya merata pada seluruh permukaan kerangka.

b. Pengolahan kayu

Proses ini dimulai dengan menghaluskan seluruh permukaan kayu *pallet* jati Belanda yang akan digunakan, proses ini dikenal dengan istilah *planner*. Sementara itu permukaan kayu *waferboard* dibiarkan tampil apa adanya. Seluruh kayu yang dibutuhkan kemudian dipotong sesuai ukuran dan peruntukannya.



Gambar XXX: **Proses Penghalusan Papan Kayu dengan Mesin *Planner***

Lembar-lembar *pallet* jati Belanda yang sudah dipotong kemudian disambung sehingga menjadi seperti lembaran papan. Lembaran papan yang sudah dibuat sesuai dengan ukuran dan peruntukannya kemudian di-*planer* kembali untuk mendapatkan permukaan papan yang lebih rata. Mengingat kayu *pallet* jati Belanda merupakan kayu limbah, maka pada permukaan kayu terdapat lubang-lubang bekas paku. Maka diperlukan proses pendempulan untuk menutup setiap bagian kayu yang berlubang. Setelah bilah-bilah papan kayu didempul, kemudian diampelas untuk membersihkan sisa-sisa dempul.

Beberapa kendala yang dihadapi pada proses pengolahan limbah kayu *pallet* jati Belanda ini adalah terdapat beberapa kayu yang kualitasnya kurang maksimal, seperti terdapat beberapa kayu yang pecah maupun dalam keadaan sedikit melengkung, ketebalan kayu yang tidak sama, serta terdapat lubang-lubang bekas paku. Keadaan tersebut seringkali memaksa kita untuk menyortir *pallet* jati Belanda

yang sudah dibeli, sehingga kondisi ini menuntut kita untuk melebihkan jumlah *pallet* jati Belanda yang akan dibeli dari jumlah *pallet* jati Belanda yang dibutuhkan.

c. *Finishing*

Tahap *finishing* meliputi pengecatan dan perakitan. Proses pengecatan terbagi dua yakni pengecatan kayu dan pengecatan kerangka. Langkah awal dimulai dengan pengecatan kayu. Pengecatan kayu menggunakan bahan yakni *sanding sealler* dengan cara dikuas. Namun sebelum dicat, kayu perlu diampelas untuk menghaluskan permukaannya. Pengecatan menggunakan *sanding sealler* bertujuan agar permukaan kayu menjadi sedikit lebih licin dan mematenkan tekstur dan warna alami kayu tersebut, sehingga mudah untuk dibersihkan bila mana terkena debu. Selain itu juga tekstur dan warna alami kayu yang diekspose bertujuan untuk memberikan kesan hangat dan *rustic* sebagaimana salah satu ciri gaya industrial.



Gambar XXXI: Proses Pengecatan Kayu dengan Bahan *Sanding Sealler*

Langkah berikutnya adalah pengecatan kerangka. Kerangka yang sebelumnya sudah dicat dasar dengan *epoxy* kemudian diampelas untuk mendapatkan permukaan kerangka yang lebih halus, agar memaksimalkan hasil pengecatan. Proses pengecatan dilakukan dengan cara penyemprotan, sehingga warna yang dihasilkan akan terlihat lebih merata. Adapun warna yang digunakan yakni hitam *doft*. Pemilihan warna hitam bertujuan agar *pantry* dapat terlihat elegan, serta agar kerangka dapat terlihat kontras dengan bidang kayu sehingga memberikan kesan *raw*. Adapun tipe cat *doft* bertujuan untuk meredam kesan *glowing* pada permukaan kerangka, sehingga kerangka tetap tampil dengan kesan *rustic*.



Gambar XXXII: Proses Pengecatan Kerangka



Gambar XXXIII: **Proses Perakitan/Pemasangan Kayu pada Kerangka**

Tahap akhir adalah meliputi pemasangan seluruh kayu pada kerangka dan pemasangan aksesoris yang meliputi pemasangan *handle* pintu baik pada bagaian *counter* maupun almari atas, pemasangan *sink* pada *counter top*, dan pemasangan *lighting* pada bagian *roof counter*.

2. Proses Pengawasan

Proses pengawasan perlu dilakukan agar hasil pembuatan dapat terlaksana dengan benar. Pengawasan ini dilakukan dengan melakukan peninjauan secara berkala selama berlangsungnya proses pembuatan. Permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses pembuatan diselesaikan secara diskusi oleh perancang dan pengrajin pada setiap peninjauan.

BAB IV PEMBAHASAN

Perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial ini bukan merupakan pesanan klien tertentu, sehingga hasil produk *pantry counter dining* dengan gaya industrial ini dapat digunakan secara *universal*. *Pantry counter dining* ini dapat digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan rumah tinggal maupun tempat usaha.

A. Contoh Penerapan *Pantry Counter Dining*

Berdasarkan permasalahan yang terkandung dalam latar belakang, maka *pantry counter dining* diterapkan kedalam sebuah ruang dengan ukuran 2,5 x 3 m². Pertimbangan tersebut didasari karena melihat kenyataan dunia yang semakin maju, yang membuat kecenderungan luas area rumah tinggal maupun tempat usaha semakin terbatas. Sehingga dibutuhkan perabot yang simpel tetapi fungsional.

Adapun contoh penerapannya dapat dilihat pada gambar-gambar berikut:



Gambar XXXIV: Penerapan *Pantry Counter Dining* di Sudut Ruangan Dilihat dari Sisi Depan



Gambar XXXV: Penerapan *Pantry Counter Dining* di Sudut Ruangan Dilihat dari Sisi Samping

Gambar XXXIV dan Gambar XXXV menunjukkan pespektif penerapan *pantry counter dining* pada sudut ruangan. *Pantry counter dining* ini sangat cocok digunakan untuk hunian yang tidak menyediakan tempat makan khusus sebab pada *pantry* ini terdapat *space* untuk kegiatan *dining*. Tampilan industrial pada *pantry* juga membuatnya cocok untuk digunakan pada cafe maupun kedai minuman seperti *coffee shop* dan *milk shake*.

Beberapa keunggulan dari *pantry counter dining* dengan gaya industrial adalah pertama, memiliki tampilan yang unik baik dari segi desain maupun pemilihan material. Kedua, *pantry counter dining* ini dapat diaplikasikan di rumah tinggal maupun tempat usaha. Ketiga, *pantry counter dining* ini dapat dimodifikasi jika menghendaki adanya kompor untuk memasak. Sementara itu kelemahan dari *pantry counter dining* ini adalah memiliki beban yang cukup berat sehingga membutuhkan setidaknya empat orang jika hendak diangkut atau dipindahkan.

B. Penerapan Gaya Industrial pada *Pantry Counter Dining*

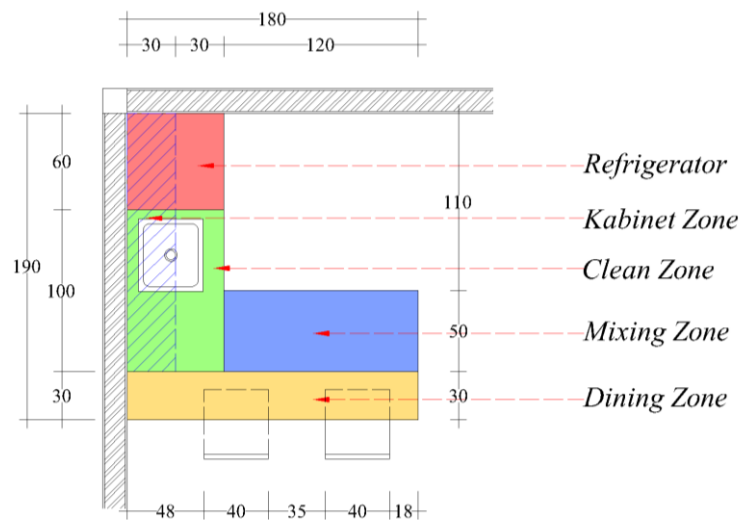
Mengacu pada ciri-ciri gaya industrial maka gaya industrial pada *pantry counter dining* yang telah terwujud dapat dilihat melalui hal-hal berikut: 1) Tampilan fisik *pantry* menerapkan gaya rangka, dimana struktur konstruksi rangka diekspose pada semua bagian *pantry* baik *counter*, kabinet atas, dan *bar stool*, sehingga *pantry counter dining* secara keseluruhan terlihat *raw*; 2) *Pantry* dibuat dengan material kayu dan logam, dimana material tersebut umum digunakan pada gaya industrial. 3) Minimnya penggunaan bahan *finishing*, di mana warna dan tekstur alami jati Belanda dibiarkan terekspose untuk memberikan kesan hangat dan *rustic*, konstruksi besi di-*finishing* hanya dengan pewarnaan cat hitam *doft* sehingga *pantry* terkesan *raw*. 4) Dekorasi pada tampilan *pantry* diwujudkan dalam pengolahan bidang geometris dan garis lurus, hal tersebut menguatkan kesan simpel sebagaimana ciri gaya industrial. 5) Penerapan *lighting* dengan lampu bohlam Edison yang digantung pada bagian *roof* memberikan nuansa *vintage* pada tampilan *pantry*. 6) Secara keseluruhan kesan yang ditampilkan terlihat *unfinished*, sehingga sesuai dengan apa yang dimaksud dengan gaya industrial.

C. *Pantry Counter Dining*

1. *Workspace*

Workspace pada *pantry counter dining* ini dibuat berdasarkan *sketsa layout* dan point yang terdapat dalam tabel enam. Sehingga hanya menerapkan area kerja yang bersifat mendasar yakni *space prep/clean*, *mixing*, *dining*, dan *storage/cabinets*,

dengan mengesampingkan area kerja kondisional. Adapaun hasilnya dapat dilihat pada gambar XXXVI berikut ini:



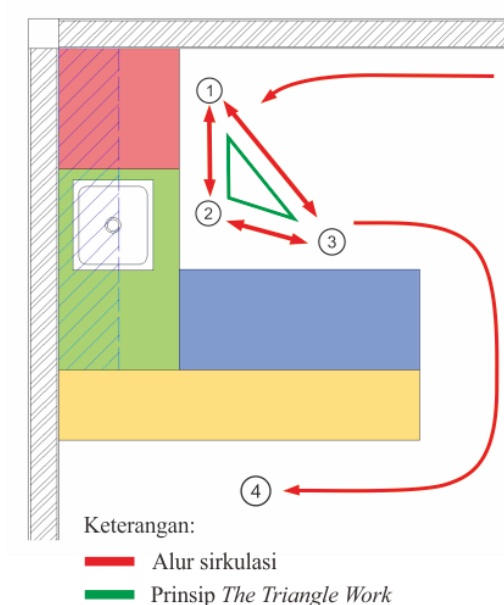
Gambar XXXVI: *Workspace Pantry*

Gambar XXXVI adalah pembagian *workspace* pada *pantry* sesuai dengan desain *layout pantry* yang telah dipilih, di mana layout tersebut menerapkan *layout* model L. Sebagaimana yang nampak pada gambar XXXVI, terdapat lima pembagian zona yang sudah dibuat. Pertama adalah zona penyimpanan makanan basah (kulkas) dengan luas alas 60x60 cm², luas tersebut mampu digunakan untuk kulkas satu pintu yang umum dijual dipasaran. Kedua adalah zona almari atas dengan luas alas 30x160 cm². Dengan lebar 30 cm, pengguna *pantry* tetap leluasa bekerja meski letak almari tepat berada diatas dengan zona mencuci. Ketiga adalah zona mencuci dengan luas alas 55x100 cm², luas tersebut lebih dari cukup untuk kegiatan mencuci ringan. Keempat adalah zona meracik dengan luas 55x120 cm², zona meracik memiliki peran sentral sehingga dengan besarnya luas yang tersedia

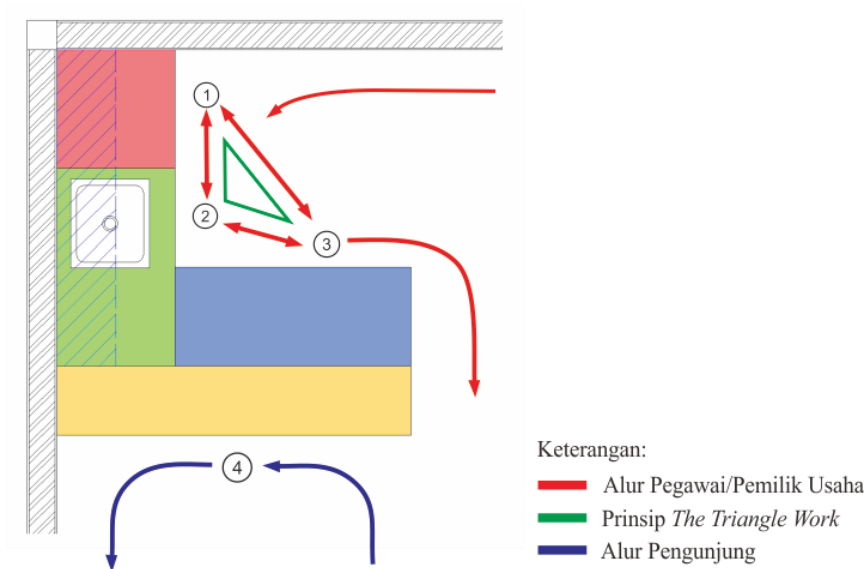
maka kegiatan pada zona tersebut akan lebih terakomodasi dengan baik. Kelima adalah zona makan (*bar*) dengan luas alas 30x180 cm², ukuran tersebut mampu mengakomodasi kegiatan makan untuk dua sampai tiga orang sekaligus. Secara keseluruhan luas alas pada tiap zona dibuat dengan berpedoman pada standar perancangan dapur, sebagaimana yang terdapat dalam kajian teori.

2. Sirkuasi

Sejalan dengan peruntukannya bahwa sasaran pengguna *pantry counter dining* ini ditujukan untuk keperluan rumah tangga dan pelaku usaha makan/minum. Oleh sebab itu kondisi sirkulai pengguna *pantry* jika diperuntukan untuk rumah tangga akan berbeda dengan peruntukan tempat usaha. Untuk mempermudah memahaminya, simulasi alur sirkulasi dapat dilihat dalam gambar XXXVII dan gambar XXXVIII.



Gambar XXXVII: Skema Sirkulasi Pengguna *Pantry* untuk Rumah Tangga



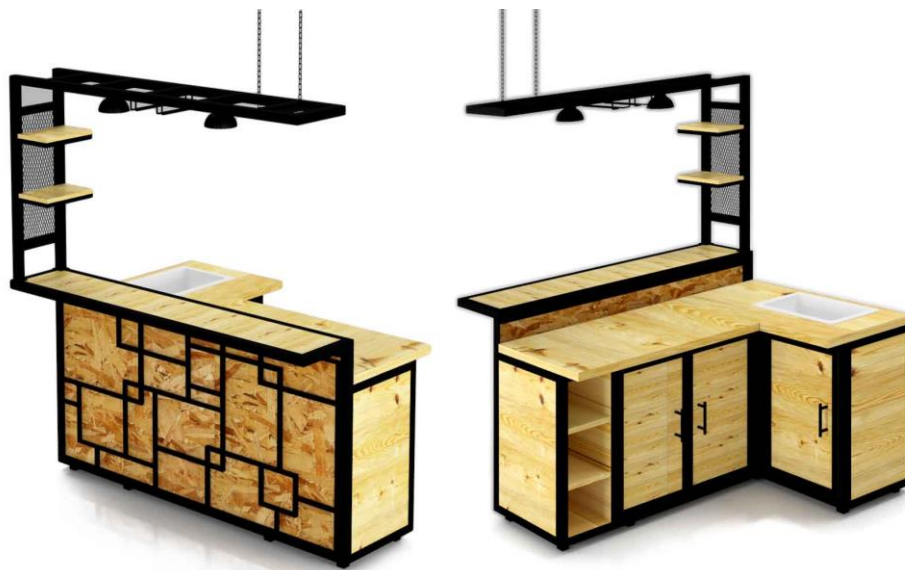
Gambar XXXVIII: Skema Sirkulasi Pengguna *Pantry* untuk Tempat Usaha

Secara visual baik gambar XXXVII maupun gambar XXXVIII mengadopsi prinsip segitiga kerja, tujuannya agar aktivitas kerja dapat berjalan efektif dan efisien. Namun pada prakteknya prinsip segi tiga kerja yang diterapkan pada *pantry counter dining* ini sedikit disesuaikan ulang, mengingat *pantry counter dining* yang dibuat tidak menunjang aktifitas memasak. Adapun alur gerak dari prinsip segi tiga kerja yang telah disesuaikan meliputi: 1) Aktifitas persiapan, pengguna mengambil bahan makanan dari *refrigerator*; 2) Aktivitas mencuci dan atau mengambil peralatan makan/minum; 3) Aktivitas meracik makanan/minuman yang akan disajikan.

Selain menerapkan prinsip segi tiga kerja, sirkulasi pada *pantry counter dining* ini juga dibuat sebagaimana sirkulasi dalam sebuah bar. Bilamana *pantry* diperuntukan sebagai sarana usaha maka sirkulasi pegawai/pemilik dan sirkulasi pengunjung tidak saling bersinggungan, sehingga pegawai atau pemilik usaha memiliki area prifat untuk bekerja.

3. *Counter*

Counter merupakan bagian sentral dalam *pantry counter dining*, di mana *counter* merupakan pusat aktifitas baik meracik, dining, maupun mencuci ringan. Ukuran yang digunakan sebagai acuan perancangan *counter* ini menggunakan standar dimensi tubuh dan gerak manusia atau antropometri agar *counter* dapat berfungsi optimal.



Gambar XXXIX: *Counter*

Hasil perancangan *counter* dapat dievaluasi dari beberapa aspek sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi

Terdapat beberapa fungsi pada *counter* diantaranya: 1) *Counter top* dapat digunakan sebagai sarana guna meracik minuman dan bahan makanan serta terdapat *sink* guna keperluan mencuci tangan dan mencuci piring atau gelas; 2) Pada muka *counter* terdapat *bar* sebagai sarana untuk kegiatan makan atau minum; 3) Terdapat sejumlah rak penyimpanan baik *open spece* maupun *close space*. Rak *open space* guna menyimpan barang yang sering digunakan sehingga mudah untuk

diakses. Sedangkan rak *close space* digunakan guna menyimpan makanan atau barang agar terhindar dari debu maupun serangga; 4) Pada bagian *roof* terdapat rak guna menyimpan aksesoris seperti vas bunga, terdapat pula rak gantung guna menyimpan *foot glass*. Bagian *roof* tersebut selain memiliki nilai fungsi praktis juga memiliki nilai fungsi estetis yaitu sebagai bagian dari dekorasi. 5) Terdapat dua lampu gantung sebagai penerangan kegiatan *dining*.

b. Aspek Ergonomi

Tinggi *counter* dibuat dengan standar rata-rata dengan tinggi 80 cm tujuannya agar kegiatan meracik dapat dilakukan dengan nyaman. Lebar *counter top* yakni 55 cm sesuai dengan standar yang umum digunakan. Tinggi *bar* yakni 100 cm dengan lebar 30 cm, tinggi tersebut tidak kurang dari standar yang dianjurkan. Tinggi *roof* 200 cm tujuannya, agar fungsi-fungsi pada bagian *roof* dapat diakses dengan mudah. Tinggi rak *foot glass* yakni 175 cm, tinggi tersebut disesuaikan dengan rentang jangkauan tangan ibu-ibu tujuannya agar memudahkan akses guna menjangkaunya.

c. Aspek Konstruksi

Gaya perabot yang diterapkan adalah gaya rangka dengan penggunaan material kayu dan besi sebagai bahan konstruksi utama. Struktur rangka besi berfungsi guna memperkuat konstruksi perabot. Kontruksi rangka tersebut menggunakan material besi *hollow* berukuran 4x4 cm. Konstruksi daun pintu rak pada *counter* menerapkan konstruksi rangka. *Roof* pada bagian atas bar dibuat bongkar pasang tujuannya guna memudahkan proses pengangkutan jika akan dipndahkan, konstruksi *roof* menggunakan besi *hollow* 4x4 cm. Beban *roof* salah satu sisinya menopang pada

bagian *bar* sementara sisi lainnya dibuat model gantung dengan rantai. Untuk penyambungan besi dilakukan dengan pengelasan sementara penyambungan pada tiap-tiap panel kayu dilakukan dengan tehnik *pantek* dan lem.

d. Aspek Estetika

Secara garis besar keindahan bagian *counter* terdapat pada penerapan unsur-unsur seni rupa yakni bentuk geometris dan garis-garis lurus. Seperti yang nampak pada muka *counter*, terdapat dekorasi bidang persegi dengan ukuran yang bervariasi dan dengan pengulangan bentuk persegi yang acak. Sementara itu unsur garis tegak nampak pada struktur rangka yang dicat dengan warna hitam, selain sebagai aksen warna hitam juga dapat menampilkan kesan elegan pada *pantry*. Warna dan tekstur kayu ditampilkan secara jujur dan apa adanya, hal itu sejalan dengan ciri-ciri gaya industrial. Sementara itu *center point* terletak pada bagian dekorasi *counter*, di mana susunan pola geometris pada bagian bawah muka *counter* disusun dengan prinsip keseimbangan asimetris ditambah dengan *background* bertekstur dari *waferboard* membuat tampilan muka *counter* kontras dengan bagian lain pada *pantry*.

4. Almari Atas *Pantry*

Almari atas *pantry* merupakan area *storage*, *storage* ini dapat digunakan sebagai tempat menyimpan bahan makanan kering maupun perkakas dapur kecil seperti piring dan gelas.



Gambar XL: Almari Atas *Pantry*

Hasil perancangan almari atas *pantry* dapat dievaluasi dari beberapa aspek sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi

Fungsi pada bagian almari diantaranya meliputi: 1) Kabin *open space*, bertujuan guna menyimpan benda-benda yang sering digunakan atau benda yang memiliki tempat seperti toples atau botol; 2) Kabin *close space*, bertujuan sebagai tempat menyimpan bahan makanan atau barang-barang yang jarang digunakan agar terhindar dari serangga atau debu; 3) Terdapat tempat penyimpanan piring, gelas *tumbler*, dan *foot glass* pada susunan paling bawah almari. Tempat tersebut cocok untuk mengeringkan piring/gelas yang telah dicuci, terlebih posisi almari tepat berada diatas *sink*.

b. Aspek Ergonomi

Letak almari tepat berada diatas *sink* dengan jarak 35 cm dari permukaan *counter top*, sehingga kegiatan mencuci tidak terganggu oleh almari dan rak mudah dijangkau bagi penyandang disabilitas. Panjang almari 150 cm dengan lebar 30 cm, dengan lebar tersebut maka pengguna *pantry* tidak perlu takut *terpentok* oleh adanya almari tersebut. Susunan laci bagian atas berketinggian 170 cm, tinggi tersebut sesuai dengan standar jangkauan rata-rata tangan perempuan sehingga laci mudah untuk diakses. Ukuran laci pada tiap-tiap kabin dibuat berdasarkan norma benda, yaitu menyesuaikan dengan dimensi benda benda yang akan disimpan.

c. Aspek Konstruksi

Seperti halnya pada *counter*, almari atas *pantry* juga menerapkan gaya konstruksi rangka. Konstruksi rangka diekspose, dengan warna hitamnya maka bagian konstruksi tersebut terlihat kontras dengan kayu. Struktur rangka almari terbuat dari besi hollow 2x2 cm. Sementara itu material laci menggunakan susunan papan masif dari jati Belanda, warna Jati Belanda dibiarkan tampil apa adanya sehingga terlihat lebih alami.

d. Aspek Estetika

Berbeda dengan bagian *counter*, keindahan pada almari atas *pantry* terdapat pada pengolahan bentuk/volume. Secara visual almari memiliki kesan terbuat dari susunan balok persegi dan persegi panjang. Pola susunan balok dibuat dengan menerapkan prinsip keseimbangan asimetris, sisi-sisi pada balok tersebut dibuat tertutup dan terbuka sehingga tidak berkesan *monotone*. Konstruksi rangka pada

almari merupakan bagian dari penerapan unsur garis lurus, dengan demikian bagian almari dan bagian *counter* memiliki kestuan yang sama.

5. *Bar Stool*

Bar stool ini digunakan guna menunjang kegiatan *dining* pada *counter bar*. Bentuk *bar stool* ini sangat sederhana, namun demikian *bar stool* ini sangat ergonomis ketika digunakan.



Gambar XLI: *Bar Stool*

Hasil perancangan *bar stool* dapat dievaluasi dari beberapa aspek sebagai berikut:

a. Aspek Fungsi

Bar stool ini berfungsi sebagai penunjang kegiatan *dining*. Kegiatan makan dan minum pada *pantry* akan terasa lebih nyaman dan sopan jika dilakukan dengan duduk sesuai dengan kultur budaya timur. *Bar stool* ini juga terdapat sandaran dan pijakan kaki sehingga dapat lebih nyaman digunakan.

b. Aspek Ergonomi

Bar stool ini memiliki tinggi maksimal 90 cm dengan ketinggian alas duduk 72 cm dari permukaan lantai. Sementara alas duduk memiliki luas 40 cm², luas tersebut mampu menunjang kegiatan dining menjadi lebih nyaman. Jarak pijakan kaki dengan permukaan alas duduk disesuaikan data antropometri yakni 42 cm, sehingga tumpuan kaki pada saat duduk akan lebih nyaman. Sementara itu sandaran *bar stool* memiliki sudut kemiringan sekitar 97° dan tingginya 18 cm sehingga mampu menopang bagian *lumbar*/pinggang orang dewasa.

c. Aspek Konstruksi

Gaya rangka digunakan sebagai konstruksi *bar stool*. Rangka terbuat dari besi hollow 2x2 cm, meskipun terkesan ramping namun ketebalan besi mampu menopang beban dengan baik. Susunan kayu pada alas dan sandaran menggunakan konstruksi papan masih.

d. Aspek Estetika

Aspek estetis *bar stool* terdapat pada tampilan bentuk yang simpel dan sederhana. Secara visual *bar stool* terkesan ramping dan minimalis sehingga dapat diartikan *bar stool* lebih menekankan pada nilai fungsi. Konstruksi gaya rangka pada *bar stool* menjadi *focal point*, sejalan dengan warna hitam yang tampil dominan agar menunjukkan kesan kokoh. Dengan demikian pengolahan bentuk geometris pada *bar stool* mampu menyatu dengan bagian *counter* dan almari atas sehingga memenuhi asas kesatuan pada prinsip desain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, mengenai perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial dimulai melalui pengangkatan ide yakni menghadirkan sebuah *pantry* dengan penguatan karakter industri dengan cara menojolkan struktur konstruksi pada tampilan desain, penguatan konstruksi dilakukan dengan pengolahan material kayu dan logam sebagai identitas utama sebuah desain industrial. Kemudian divisualkan dalam bentuk sketsa, gambar kerja, dan gambar perspektif.
2. *Pantry counter dining* dengan gaya industrial ini dapat digunakan sebagai kebutuhan rumah tangga. Khususnya bagi rumah yang tidak menyediakan tempat makan khusus (ruang makan keluarga). Selain itu juga *pantry counter dining* ini juga dapat digunakan oleh tempat usaha seperti *coffee shop*, kedai ataupun lainnya.
3. *Pantry counter dining* terdiri dari tiga bagian/perabot utama yakni *counter*, almari atas, dan *bar stool*. Bagian *counter* meliputi *mixing zone*, *clean zone*, *dining zone*, *refrigerator zone*, *storage* (bagian dalam *counter*), almari merupakan tempat penyimpanan perkakas/bahan makanan dan *bar stool* sebagai penunjang kegiatan *dining*.

4. Material utama yang digunakan dalam pembuatan *pantry counter dining* dengan gaya industrial adalah dengan menggunakan perpaduan besi *hollow*, *pallet* jati Belanda, dan *waferboard*.
5. Perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial berpatokan pada standar-standar perancangan dapur, pedoman perancangan *counter dining* dan standar-standar antropometri manusia dewasa.
6. Perancangan *pantry counter dining* dengan gaya industrial mempertimbangkan aspek fungsi, aspek konstruksi, aspek ergonomi, dan aspek estetika.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Gustami, SP. 2007. *Butir-butir Mutiara Estetika Timur Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Kristiato, M. Gani. 1993. *Teknik Mendesain Perabot yang Benar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Rahmatia, Anita, dan Dwimirnani, Putri. 2010. *Menata Dapur Minimalis*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Sherwood, R. F. 1976. *Homes Today And Tomorrow*. USA: Chas. A. Bennett Co., Inc.
- Snyder, J. C., dan Catanese, A. J. 1994. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Sumalyo, Y. 1997. *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX Dan Abad XX*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Wicaksono, A. A., dan Trisnawati, Eendah. 2014. *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Wiwoho, Ardjuno. 2009. *Pengetahuan Minuman dan Bartending*. Jakarta: Erlangga.

SUMBER INTERNET

- Admin, 2016. Industrial Pallets and Shelves, <http://www.99pallets.com/pallet-furniture/industrial-pallets-and-steel-shelves/>. Diunduh pada tanggal 21 Desember 2016.
- Azkia, F. 2015. Ingin Interior Rumah Berbeda? Coba Desain Industrial yang Menggoda, <http://rumah.com/>. Diunduh pada tanggal 17 Mei 2016.

- Cyntia, Cyndi. 2016. Empat Gaya Interior Paling Populer di Indonesia, <http://forum.rumah123.com/article-546-4-gaya-interior-paling-populer-di-indonesia/>. Diunduh pada tanggal 3 Oktober 2017.
- Gani, Azuwit. 2015. Lima Ciri Utama Gaya Industrial, <http://majalahasri.com/5-ciri-utama-gaya-industrial/>. Diunduh pada tanggal 21 Desember 2016.
- Risa. 2014. Mengubah Ruangan dengan Gaya Industrial, <http://rumahku.com/>. Diunduh pada tanggal 17 Mei 2016.
- Suradipa, D. M. T. 2015. Konsep Eksplorasi Desain Interior, <http://1219251044dewamadeteguhsuradipa.wordpress.com/>. Diunduh pada tanggal 17 Mei 2016.

GLOSARIUM

B

- Bar*** : Papan pemisah antara *bartender/barista* dengan pembeli dengan ketinggian tertentu. Dapat juga diartikan tempat penjualan minum-minuman.
- Bar Stool*** : Kursi dengan ketinggian tertentu untuk meja *bar*.
- Bartender*** : Seseorang yang bertugas menyajikan minuman (biasanya mengandung alkohol) di balik meja *bar*.
- Barista*** : Seseorang yang bertugas menyajikan minuman (berbahan kopi) di balik meja *bar*.

C

- Clean Zone*** : Area untuk mencuci dan terdapat bak cuci.
- Close Space*** : Tempat tertutup
- Coffee Shop*** : Tempat penjualan minuman berbahan kopi.
- Cooker Hood*** : Alat penyedot asap di atas kompor.
- Cooking Space*** : Area untuk memasak.
- Counter*** : Tempat pelayanan seperti meja respsionis. Dalam dunia dapur *counter* diartikan sebagai tempat berpusatnya kegiatan memasak, baik meracik, mencuci, maupun memasak dilakukan.
- Counter Top*** : Penamapang atas *counter*.

Counter Dining : *Counter* yang menyediakan area untuk kegiatan makan-minum.

D

Dining : Makan.

Dining-in : Dapur yang menyediakan area untuk kegiatan makan.

Dining Zone : Area makan/minum.

E

Exhaust Fan : Alat penyedot asap di atas kompor.

Epoxy : Salah satu merek cat yang digunakan untuk proses pengecatan material berbahan logam.

Eser : Salah satu jenis besi padat yang berdiameter tertentu dengan panjang tertentu.

F

Finishing : Tahap pengerjaan akhir dalam membuat sesuatu.

Furniture : Perabotan seperti meja, kursi, lemari dan sebagainya.

Foot Glass : Gelas panjang yang memiliki kaki (biasanya digunakan untuk jenis-jenis minuman beralkohol).

G

Galley : Salah satu bentuk *layout* dapur dengan posisi dua *counter* yang sejajar.

Glowing : Efek pantulan cahaya pada permukaan benda yang terkena sinar.

H

- Handle*** : Pengangan untuk membuka/menutup pintu
- Hollow*** : Jenis besi berongga dengan bentuk persegi yang memiliki ketebalan tertentu dengan panjang tertentu (umumnya dijual dengan panjang per-enam meter).

K

- Kitchen*** : Dapur.
- Kitchen Set*** : Seperangkat perlengkapan dapur yang lengkap.

L

- Layout*** : Tata letak (pembagian area).
- Lighting*** : Pencahayaan.

M

- Mixing Zone*** : Area untuk meracik (tempat menyiapkan makanan atau minuman yang hendak dimasak ataupun hendak disajikan).
- Monotone*** : Pengulangan yang sama.

O

- Open Space*** : Tempat terbuka.

P

- Pantry*** : Dapur kering.
- Pallet*** : Benda yang digunakan sebagai alas kontener atau alas untuk pengiriman barang (terbuat dari kayu).

Peninsula : *Layout* dapur bentuk U, di mana salah satu bidang digunakan sebagai meja *bar*.

Planer : Proses penghalusan permukaan kayu (alat penghalus permukaan kayu).

Polywood : Jenis Kayu olahan dalam bentuk lembaran (papan).

Prep Zone : Area persiapan

R

Raw : Sesuatu yang terlihat masih setengah matang/mentah.

Refrigerator : Lemari pendingin/kulkas

Rustic : Kasar/gaya interior yang terlihat kasar.

Roof : Atap.

S

Sink : Bak cuci.

Storage Zone : Area penyimpanan.

T

Tumbler Glass : Jenis gelas yang tidak memiliki kaki.

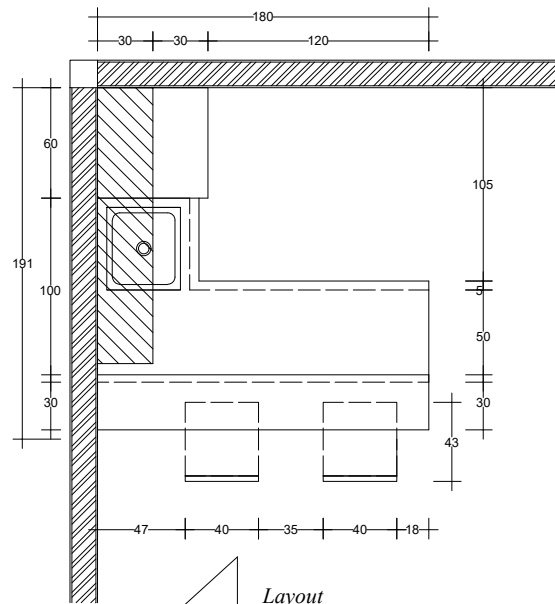
V

Vintage : Gaya yang menampilkan kesan tempo dulu (suasana masa lalu).

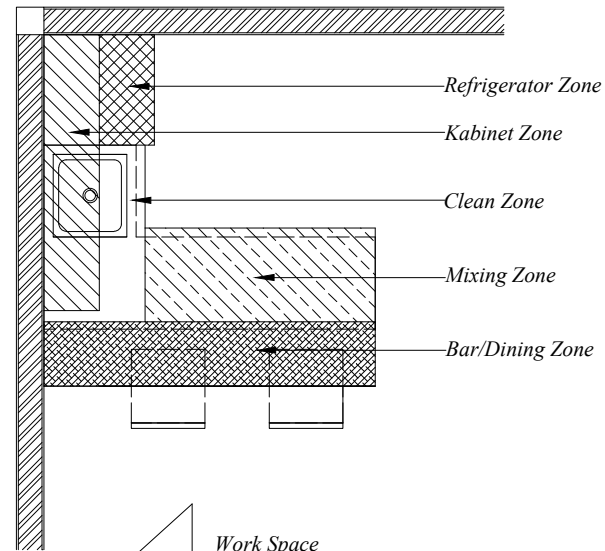
W

Workspace : Area kerja.

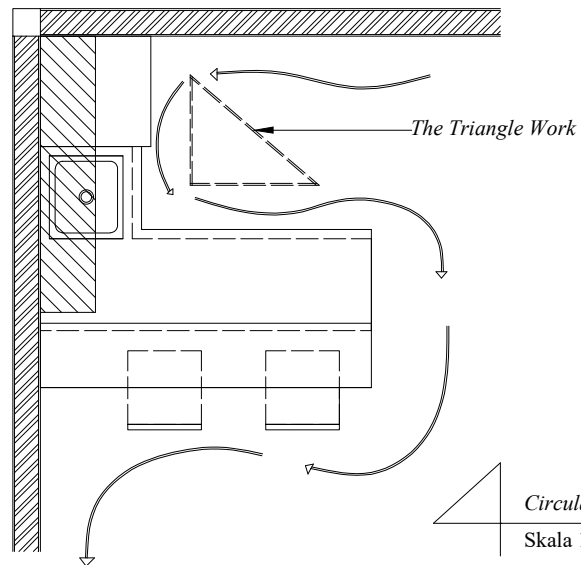
LAMPIRAN



Layout
Skala 1 : 20



Work Space
Skala 1 : 20



Circulation
Skala 1 : 20

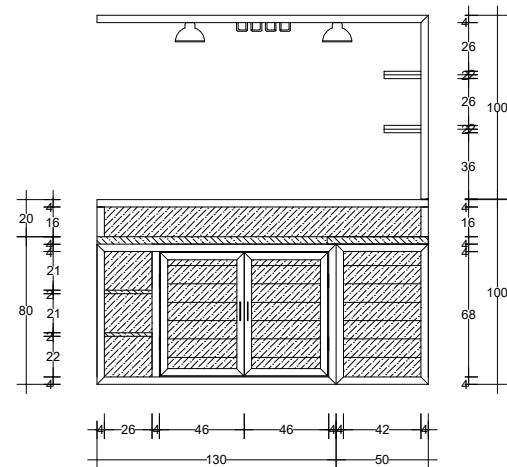
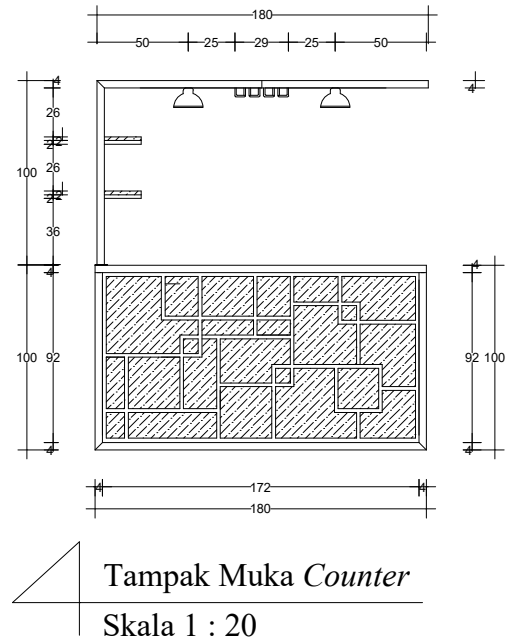
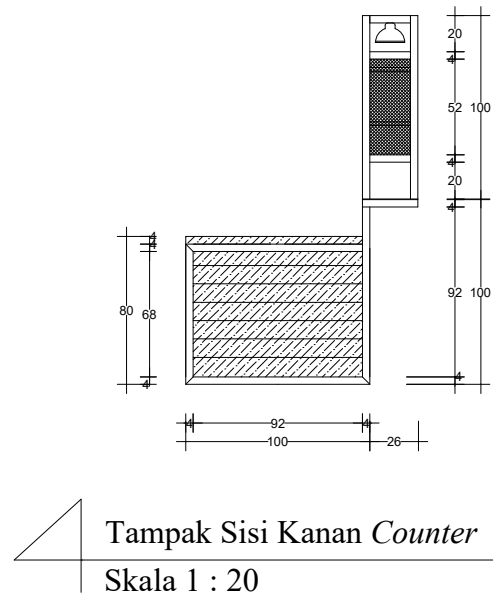
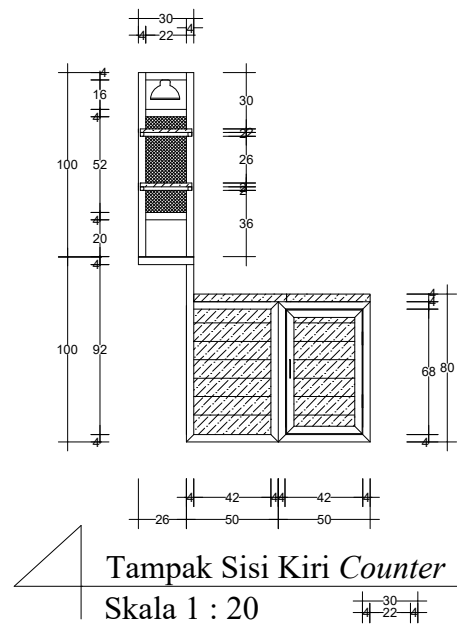


TUGAS AKHIR KARYA SENI

Gaya Industrial dalam
Perancangan Pantry Counter
Dining

GAMBAR	SKALA
<i>Layout, Zoning, dan Sirkulasi</i>	1 : 20
JLM LEMBAR	LEMBAR KE
5	1
MAHASISWA	NIM
Ino Haryadi	12206241021
PEMBIMBING	NIP
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn	19700203 200003 2 001

PARAF

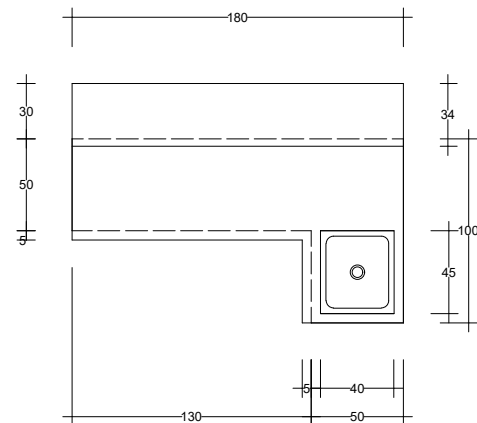


TUGAS AKHIR KARYA SENI

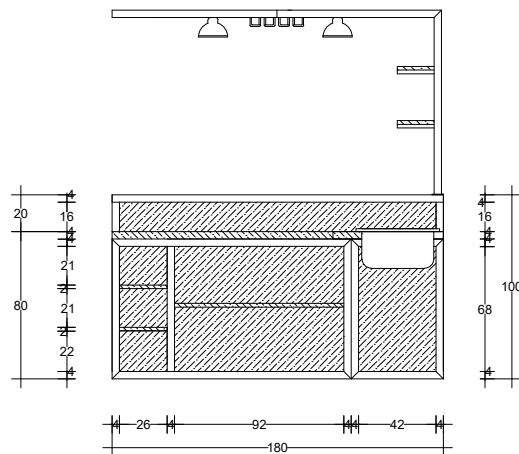
Gaya Industrial dalam
Perancangan *Pantry Counter*
Dining

GAMBAR	SKALA
<i>Counter</i>	1 : 20
JLM LEMBAR	LEMBAR KE
5	2
MAHASISWA	NIM
Ino Haryadi	12206241021
PEMBIMBING	NIP
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn	19700203 200003 2 001

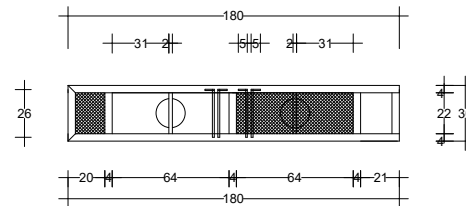
PARAF



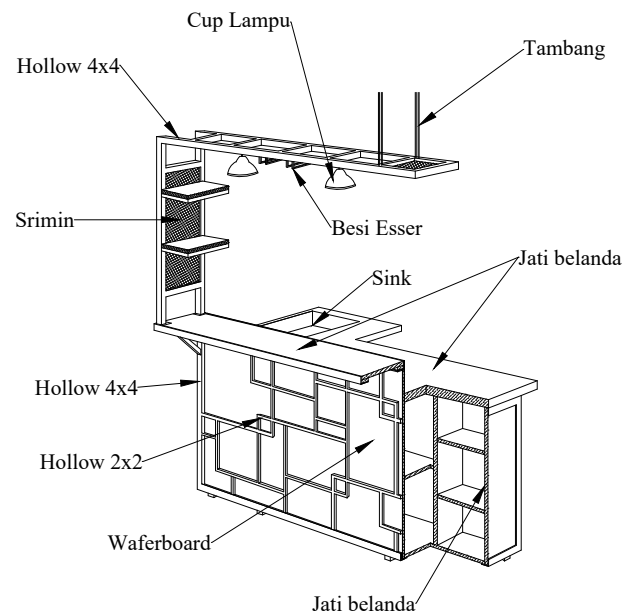
Tampak Atas *Counter*
Skala 1 : 20



Tampak Dalam *Counter*
(Ukura dalam)
Skala 1 : 20



Tampak Atas *Roof Counter*
Skala 1 : 20



Tampak Konstruksi *Counter*
Skala 1 : 20



TUGAS AKHIR KARYA SENI

Gaya Industrial dalam
Perancangan *Pantry Counter*
Dining

GAMBAR SKALA

Counter 1 : 20

JLM LEMBAR LEMBAR KE

5 3

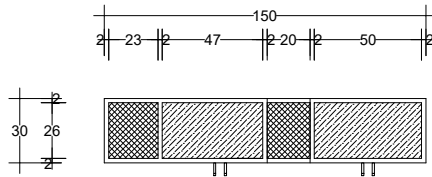
MAHASISWA NIM

Ino Haryadi 12206241021

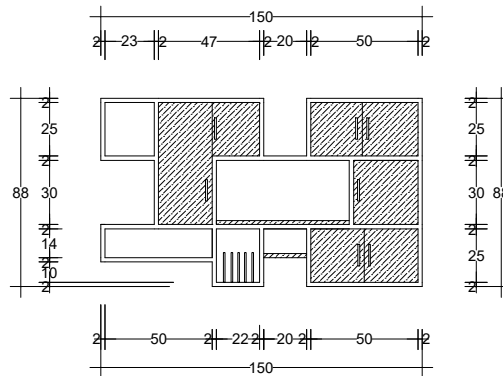
PEMBIMBING NIP

Dwi Retno Sri
Ambarwati,
S.Sn., M.Sn 19700203
200003 2 001

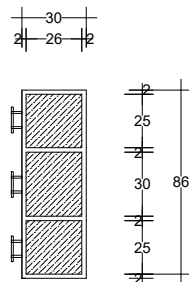
PARAF



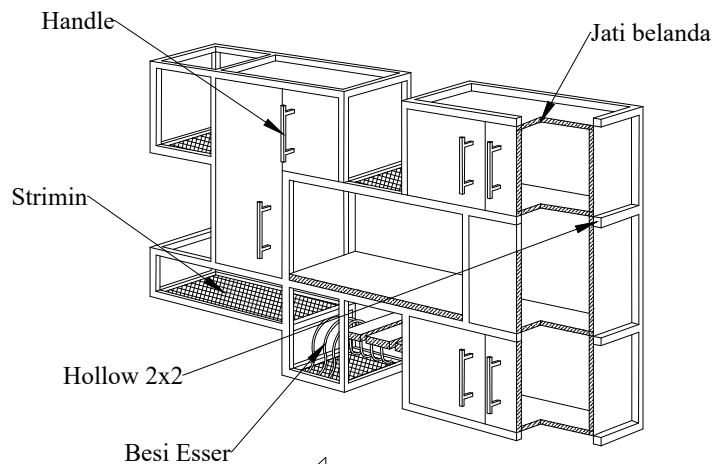
Tampak Atas
Skala 1 : 20



Tampak Muka
Skala 1 : 20



Tampak Samping
Skala 1 : 20



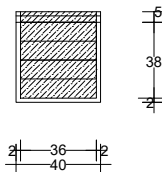
Tampak Konstruksi
Skala 1 : 20



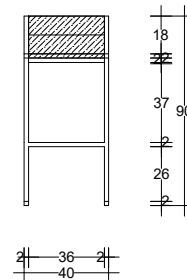
TUGAS AKHIR KARYA SENI

Gaya Industrial dalam
Perancangan *Pantry Counter*
Dining

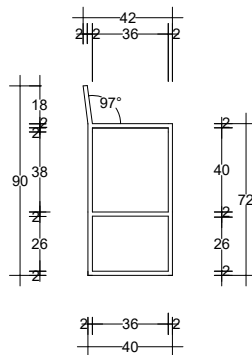
GAMBAR	SKALA
<i>Almari Atas/Kabinet</i>	1 : 20
JLM LEMBAR	LEMBAR KE
5	4
MAHASISWA	NIM
Ino Haryadi	12206241021
PEMBIMBING	NIP
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn	19700203 200003 2 001
PARAF	



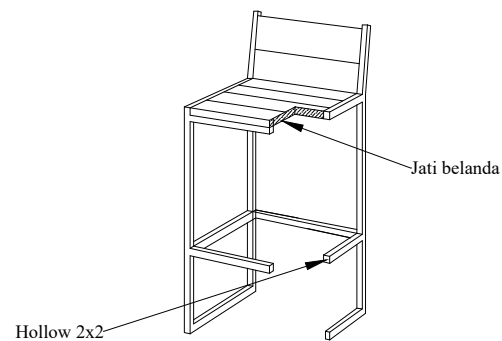
Tampak Atas
Skala 1 : 20



Tampak Muka
Skala 1 : 20



Tampak Samping
Skala 1 : 20



Tampak Konstruksi
Skala 1 : 20



TUGAS AKHIR KARYA SENI

Gaya Industrial dalam
Perancangan *Pantry Counter*
Dining

GAMBAR	SKALA
<i>Bar Stool</i>	1 : 20
JLM LEMBAR	LEMBAR KE
5	5
MAHASISWA	NIM
Ino Haryadi	12206241021
PEMBIMBING	NIP
Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn., M.Sn	19700203 200003 2 001

PARAF







